HAWKMOON

L'Espanyia





L'ESPANYIA

Hervé Baratte - Jérôme Follet - Laurent Gerlaud - Éric Bergbauer -
Maxime Cabat - Olivier Miquel - Christian Peltier

Conception : Jérôme Follet

Saisie : Hervé Baratte

Illustration de Couverture : Didier Graffet

Titre : Hubert de Lartigue

Cartes : Hervé Baratte, Jérôme Follet, Eric Bergbauer, Christian Peltier, Julien Daniélidès, Sylvain Cordurié

Illustrations : Sylvain Cordurié et Christophe Swal

Production et Corrections : Philippe Dohr

Auteur des Règles : Lynn Willis

Remerciements à : Olivier Saraja et François-Xavier Guillois





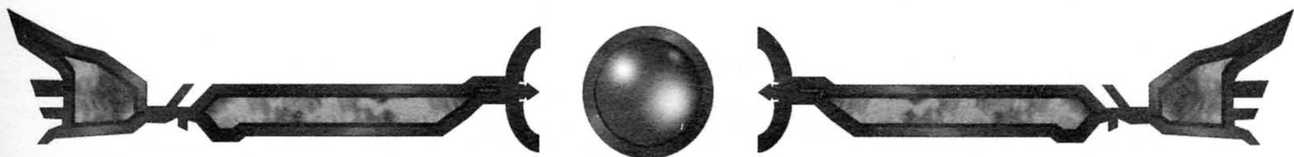
Edité en français par Oriflam, titre et marque déposés, 132 rue de Marly, 57950 Montigny-les-Metz,
avec l'accord de Chaosium et Michael Moorcock.
Pour toutes remarques et questions écrivez-nous à l'adresse ci-dessus ou sur notre site Internet :
WWW.Lorweb.com/Oriflam
Imprimé en Communauté Européenne.





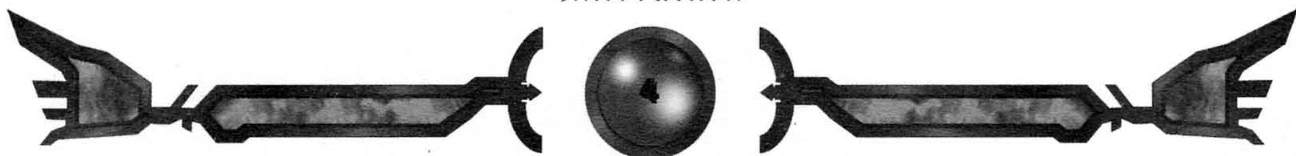
Sommaire





L'Europe du Tragique Millénaire est hantée par le spectre de la guerre. Les armées sont prêtes à entrer en conflit, tandis que les marchands et les rois accumulent ce qu'ils peuvent de pouvoir et de richesse. L'église du Sincère Repentir et le culte du Vrai Dieu échangent des insultes idéologiques et assez régulièrement des jets de pierre. Quant aux sorciers-savants, ils se dissimulent au cœur des grandes cités ou, au contraire, dans des endroits retirés ou désolés, afin d'affiner leur connaissance de la technologie des Anciens. Là où les mutants sont pourchassés, on peut assister à leur incinération sur des bûchers, sur les places ou dans des fosses communes. Là où l'église du Sincère Repentir est la religion dominante, les livres sont abandonnés aux autodafés destructeurs, en compagnie d'antiquités et d'œuvres d'art du temps passé, jugés corrupteurs ou démoniaques.





L'Espanyia




Introduction

Le Royaume d'Espanyia est gouverné par le roi Philepe III depuis Madreid, capitale de l'Empire du Milieu. Le pays a pu développer une science très avancée et les universités sont nombreuses malgré la censure de l'Église du Sincère Repentir, unique religion officielle. Le royaume a aussi su épanouir un art et une littérature fort raffinés et les modes de la Cour sont suivies partout en Europe occidentale et méridionale. L'Espanyia est renommée pour sa bijouterie et sa métallurgie, notamment en matière d'armes et d'armures. L'Espanyia est couverte de montagnes basses. L'agriculture est sa ressource principale et les plantes y poussent en quantité suffisante pour nourrir la population. Les céréales, vins, et agrumes sont exportés vers le reste de l'Europe. Les mines y sont également importantes. On y trouve du fer, du cuivre, et du charbon. La pêche constitue la troisième ressource du pays et les poissons sont échangés dans les terres contre des fruits et des légumes. Les basses terres d'Espanyia sont infestées d'animaux et d'humains difformes mais les villes et les hautes terres en sont quasiment préservées. Généralement, les Espanyiens sont grands, ont une chevelure sombre, et sont d'assez faible corpulence. Le Royaume d'Espanyia se compose de 16 provinces administratives dites intérieures dont 4 autonomes et 1 semi-indépendante ainsi que du territoire de la capitale.

Géographie de l'Espanyia

Les grandes catastrophes du Tragique Millénaire ont bouleversé l'aspect de l'Espanyia comme la plupart des pays européens. Ainsi, la puissance des armes utilisées a causé un dérèglement partiel des cycles naturels. Des raz-de-marée ont déferlé sur les régions côtières ; des tremblements de terre ont provoqué l'affaissement et l'engloutissement de régions intérieures ; des volcans se sont aussi éveillés, crachant mort et destruction autour d'eux.

Ces bouleversements liés aux guerres ont fait tomber la population de la Péninsule Ibérique de 70 millions d'habitants à seulement cinq millions! Aussi la nature folle a conquis le pays, de grandes landes ont recouvert toutes les régions non touchées mortellement par les armes chimiques ou biologiques. Les grandes cités de cristal et d'or furent elles aussi submergées par cette invasion végétale.

À la fin du Tragique Millénaire, l'Espagne était redevenue une immense lande entrecoupée de déserts radioactifs, de montagnes, de marais, et de ruines cyclopéennes. Après tous les bouleversements du Tragique Millénaire, le visage de l'Espagne a donc changé : le tracé de la côte portugaise a été perturbé, une mer intérieure submerge maintenant l'Estrémadure, des marais recouvrent les basses vallées d'Andalousie et de Catalogne...

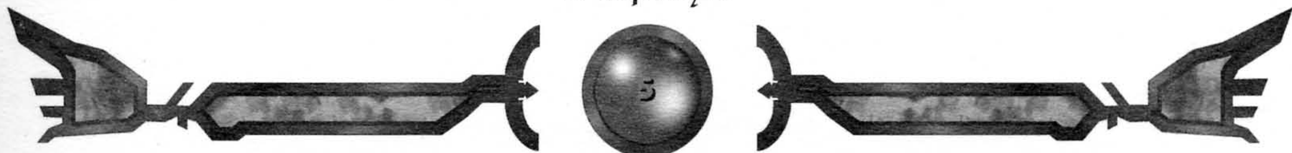
Vestiges du Tragique Millénaire

Les grandes cités de l'Age d'Or ont connu des fortunes diverses. Assez fréquemment, elles ont été bombardées ou désertées par leurs habitants. L'érosion et la végétation les ont conduites à la ruine et à l'oubli. Aujourd'hui une aura de malédiction et de péril plane sur elles, si bien que peu d'hommes osent encore s'y aventurer.

Au contraire, d'autres cités de l'Age d'Or, souvent les plus anciennes, les plus peuplées, ont subsisté ou ont été rebâties par de nouveaux arrivants. De vrais trésors des époques d'autrefois s'y trouvent encore : palais arabes restaurés, cathédrales gothiques miraculeusement préservées, tours modernes quasi-indestructibles, ou vieilles bibliothèques recréées à l'identique d'après d'antiques plans retrouvés dans les sous-sols...

Climat

L'arsenal utilisé lors des guerres du Tragique Millénaire a totalement bouleversé la géographie des terres et des mers ainsi que le climat. Non seulement celui-ci a été déréglé pendant ces





guerres mais encore il n'est plus revenu à ce qu'il était auparavant si bien que le cycle et la durée des saisons ont complètement été transformés !

Ainsi, il n'est pas rare de voir en Andalousie la température grimper à 35° et l'eau venir à manquer. En effet, la température et la sécheresse ont augmenté en Afrique du Nord, et des vents chauds "poussent" parfois jusqu'en Espanyia durant l'été.

Au contraire, il arrive qu'en Aragon, la température chute à -5° et la neige ne cesse de tomber pendant les trois mois d'hiver. Les manifestations climatiques sont devenues particulièrement violentes et fréquentes : les tempêtes tropicales, les ouragans, et même les cyclones sont devenus communs à l'ouest.

Dans la partie sud de l'Espanyia, les étés sont subtropicaux : la température ne descend habituellement pas au-dessous de 20°C malgré un ensoleillement assez bas, et l'humidité de l'air demeure extrêmement élevée. Dans le nord, le climat est méditerranéen le long de la côte orientale, et océanique près de la côte occidentale. Dans les autres régions, les hivers sont rigoureux. Mais seule la petite région de la Riora, abritée entre forêts et montagnes, connaît un microclimat stable et clément. Quant aux îles de la Mer d'Eztrémadre, elles sont toutes exposées à de brutaux changements météorologiques.

Histoire de l'Espanyia

Le Tragique Millénaire

L'année 2063 fut à marquer d'une pierre noire. La paix et la prospérité furent compromises, les grandes nations se déclarèrent la guerre, l'armaguédon commença : les premiers missiles explosèrent en Russie le 27 septembre. La guerre prit fin en 2068, mais les cycles naturels étaient bouleversés.

Le bilan était lourd pour l'Espagne. Plusieurs des plus grandes villes avaient été réduites en ruines, mais plus grave encore l'Estrémadure s'était effondrée, et une mer intérieure se formait lentement, alimentée par les eaux du Tage et du Guadiana. Le Portugal n'était plus arrosé par les deux fleuves et se changeait rapidement en désert. Une grande part des plaines fluviales du Guadalquivir et de l'Èbre avaient été englouties sous les marais. La majorité des basses-terres avait été contaminée par les cendres radioactives. Les sources d'énergie modernes avaient été perdues, et l'Espagne dut revenir au charbon et à la voile. Des moyens de transport anciens furent reconstruits, et la péninsule vit refleurir les caravelles ou les dirigeables. Les deux états hispaniques demeurèrent cependant civilisés et solidaires face au cataclysme, contrairement à la plupart des pays européens.

L'année 2260 marqua la fin de la démocratie en Grande-Bretagne avec la prise de pouvoir d'un politicien à l'ambition démesurée : Max Howell. Le dictateur anglais entra en Espagne en 2263 à la tête d'une armée entraînée et d'un état organisé. Les occupants séparèrent la Péninsule Ibérique en deux provinces en 2279 afin de pouvoir l'administrer : l'Hispania citérieure rassemblait la partie orientale (Catalogne, Aragon, Navarre, Levant, Murcie, Baléares) ; l'Hispania ultérieure réunissait les parties occidentale et méridionale (Castille, Léon, Cantabrie, Asturies, Galice, Portugal, Andalousie, Manche, et Estrémadure).

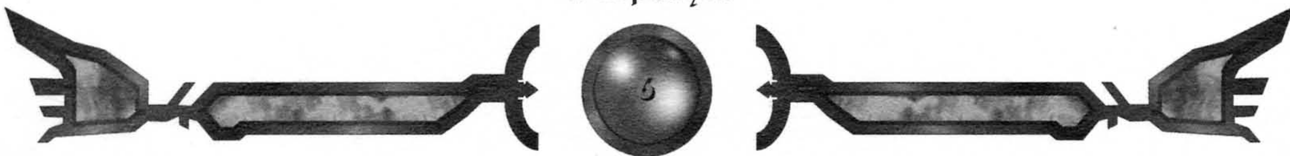
Cependant, les deux provinces, bientôt devenues états indépendants, n'étaient pas d'égale richesse ni d'égale puissance. L'Hispania ultérieure était pauvre, faible, essentiellement agricole ; l'Hispania citérieure était riche, dotée d'une armée forte, d'un excellent artisanat, et d'opulents gisements miniers. Les tentatives de réunification échouèrent, puis plusieurs régions se séparèrent de l'Hispania ultérieure entre 2321 et 2381 : les Asturies, la Lusitanie, la Galice, la Navarre, l'Andalousie firent sécession d'avec la moitié occidentale. La plupart d'entre elles se trouvèrent annexées en 2419 par l'Hispania citérieure, de même que ce qui subsistait de la moitié occidentale (Léon, Castille, Estrémadure, Manche). La plus grande partie de la Péninsule Ibérique, ainsi réunifiée au profit de la moitié orientale, prit le titre de République Tarraconaise, d'après le nom de sa capitale, Tarragone. Le reste du pays consistait en deux nouveaux états : la Lusitanie à l'extrême-ouest (autrefois Portugal) était quasiment isolée à cause du désert formé par le tarissement du Tage et du Guadiana, mais tournée vers l'exploitation maritime ; la République Bétique tout au sud (ancienne Andalousie) était protégée grâce à sa haute montagne et à la plaine marécageuse du Guadalquivir.

Le premier des deux seuls événements majeurs avant le quatrième millénaire fut d'abord l'invasion de l'Hispania en 2390 par une bizarre armée venue d'Amérique et composée de guerriers mi-humains, mi-mécaniques. Le deuxième événement important fut ensuite l'apparition et la multiplication des mutants dès 2440, engendrant par réaction la naissance de l'Église du Sincère Repentir (et d'autres sectes encore plus extrémistes). Fondée par l'immortel Prophète Dalfang, cette nouvelle religion convertit l'Hispania en quelques décennies.

Lors des siècles suivants, l'Espagne vécut une période de stabilité seulement troublée par les incursions de pirates anglais, français, voire polonais (chassés de leur pays par les incursions des armées moscovites), et la multiplication des goules aquatiques (des mers ou d'eau douce). La République Tarraconaise remit sur pied un éphémère âge d'argent, flamboyant par rapport à l'âge de ténèbres engloutissant le restant du continent européen. Tarragone devint un havre de paix et de prospérité jusqu'à la glaciation...

L'Empire des Glaces

L'an 3000 : la fin du Tragique Millénaire... Les raids de pirates prirent fin alors que survenait vers 3100 une période glaciaire en Europe du nord. Les états de la Péninsule Ibérique entrèrent à cette époque en autarcie comme la plupart des pays d'Europe. Les routes terrestres ou maritimes disparurent tandis que la vie urbaine descendait en sous-sol. Tarragone fut ruinée. Jusqu'en 3800, l'Europe dormit... C'est quand revint la période plus chaude que renaquit le commerce avec la fondation des quatre grandes guildes marchandes entre 3868 et 3979 : Espanyia, Baltik, Orient, Est. C'est aussi avec le réchauffement





du climat que commencèrent les incursions scandiennes qui allaient bouleverser les états espanyiens. Un roi provincial scandien s'empara d'abord de la Galice et de la Lusitanie en 4109, détrônant le roi lusitanien Guston II le Superbe, petit-fils de Guston I le Grand. L'arrière-petit-fils de ce roi scandien envahit ensuite la République Tarraconaise en 4208, interdisant l'Église du Sincère Repentir. Les nobles et les prêtres espanyiens trouvèrent alors refuge dans la Cordillère Cantabrik où ils fondèrent de petits états autonomes résistant encore et toujours aux envahisseurs. Ceux-ci érigèrent au même moment le Royaume-Uni d'Hispania en unifiant le pays : ils envahirent la République Bétique en 4275, détruisirent les états de la Cordillère Cantabrik en 4278, et occupèrent enfin les Baléares en 4285.

Le Second Moyen-Age

Le Second Moyen-ge vit survenir l'avènement des principautés... Le plus grand événement politique depuis la fin de la glaciation fut la constitution de l'Empire des Glaces scandien. Mais vers 4500, le déclin de l'Empire avait déjà commencé... La République de Catalania, héritière de Tarragone, devint indépendante du Royaume d'Hispania en 4530. Une période d'annexions, d'unions, et de sécessions des divers états de la péninsule dura alors jusqu'en 4979.

Ainsi, en 4530, au début de la réunification, l'Espanyia était divisée en plusieurs états indépendants:

- Le Royaume d'Hispania dirigé par le roi provincial scandien Rodrik V qui ne comprenait plus que les provinces suivantes:
- La Vandaluzia (Andaluzia et Alhambra), dont la capitale était Granada, et que les Scandiens avaient réclamée comme leur fief légitime, héritage de leurs mythiques ancêtres venus du nord, les Vandals.
- L'Eztrémadre, archipel et mer intérieure sillonnée par les "serpents des glaces" scandiens.
- La Mantcha, territoire-tampon disputé par les différentes armées des états hispano-scandiens.
- L'Algarvo, région peuplée de parias.
- L'Astocantabria, archiduché indépendant.
- La Navarra, comté sous l'influence des rois français Abelain.
- Le Léon, puissant duché du nord-ouest englobant la Galizia.
- L'Aragon, puissant duché du nord-est englobant la Lyanuria.
- La Castiya, puissant duché du centre-nord.
- La Catalania, république tournée vers la Méditeyranée.
- La Lusitania, royaume dirigé par le roi hispano-scandien Pelag I. et incluant le Marao.

L'Unification Espanyienne

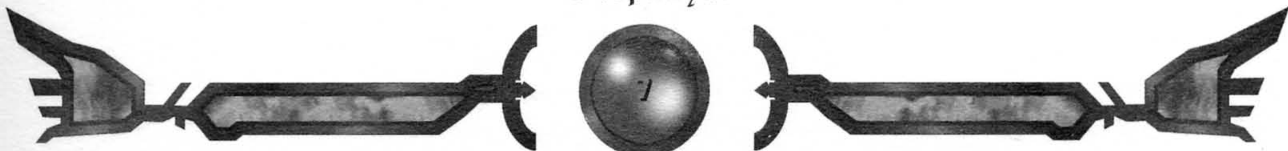
Les ducs de Léon et de Castiya établirent en 4530 l'union de leurs duchés par le mariage de leurs enfants. Le petit-fils de ces deux ducs fut proclamé "Ier infant" d'Espanyia. Il s'appelait Alfonzo I. et son pays s'étendait alors de la Galizia à la Nouvelle-Castiya via le Léon, la Vieille-Castiya, et la Navarra. Le Ier infant réclama la vassalité de l'Archiduché d'Astocantabria, ce qui causa la "Guerre de Deux Ans" de 4587 à 4589.

Son fils, Alfonzo II, devint héritier de la couronne de Castiya et Léon. La capitale de ce grand proto-royaume était alors Toldo. Alfonzo II, sous la pression de sa femme, découpa son pays en plusieurs provinces:

- L'Archiduché-Uni d'Astorias-et-Cantabria, qu'il préféra laisser au pouvoir de l'ancien dirigeant (où il avait fait raser l'ancienne capitale astorienne, Oviedo, remplacée par la ville cantabrik de San'der).
- Le Comté de Galizia, dont il offrit la gestion au maréchal Don Carlos en récompense de son intervention dans la vassalisation de l'Astocantabria.
- Le Comté de Navarra, dont le peuple était partagé entre les suzerainetés des rois de France et d'Espanyia.
- Le Duché de Castiya-et-Léon, dont il se garda la gestion (et qui se divisa à sa mort en Nouvelle-Castiya et Vieille-Castiya, que dirigeaient ses deux fils cadets tandis que son fils aîné était suzerain, car sa femme souhaitait que tous ses enfants aient un territoire).

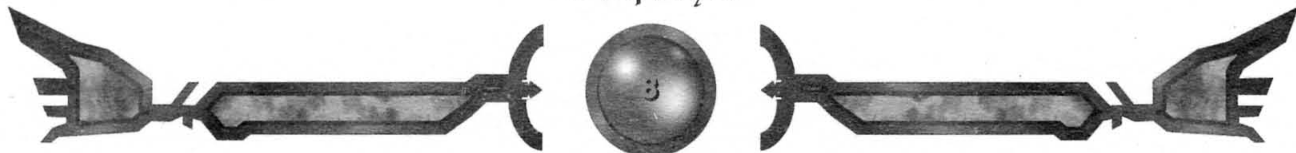
Pendant plusieurs siècles, l'histoire de l'Espanyia n'eut rien d'extraordinaire jusqu'au règne de Raysondon II le Pieux, qui leva en 4978 une armée à la frontière d'Aragon, alors un vaste territoire comprenant l'actuel Aragon, la Lyanuria (l'antique Levant), la Mursie, les Îles Baléryas, la Corsica, et la Sardainia. Il réclamait la main de la fille du duc d'Aragon, Isabel, pour son propre fils Raysondon. En face de cette menace, et devant la fragilité du Duché d'Aragon, le duc Juan I accepta cette union. Mais son vassal le baron Patricio de Valencia refusa cet accord entre les deux ducs, livra bataille contre le duc d'Aragon, regroupant autour de lui toute une foule de révoltés. Raysondon II le Pieux dut alors faire entrer son armée en Aragon pour mater ces résistants. Mais à chaque fois qu'il s'opposa à l'armée de Patricio, il connut une nouvelle défaite, et il préféra finalement conclure une trêve de cinq ans avec celui-ci.

L'année 4979 vit les duchés d'Aragon et de Castiya s'unir : Raysondon III, fils du précédent, monta sur le trône, épousa Isabel d'Aragon, et devint ainsi le premier roi d'Espanyia. Le Royaume d'Espanyia fut proclamé avec Madreid pour capitale et l'Église du Sincère Repentir en tant qu'unique religion officielle. Trois années plus tard, le jeune roi leva des armées et conquit les dernières villes sous domination scandienne en Vandaluzia. Aussitôt, il reçut son surnom de Raysondon III le Victorieux. Après son triomphe militaire en Vandaluzia, il fit comprendre à Patricio de Valencia qu'il pouvait lui arriver la même chose qu'au dernier roi scandien Rodrik IX et qu'il valait mieux le reconnaître comme son suzerain. Le baron de Valencia le fit à condition de garder ses droits et de ne pas regagner le Duché d'Aragon, demeurant seul responsable de la Baronnie de Valencia devant son roi. Raysondon III accepta le compromis, et réorganisa son pays selon les frontières actuelles avec un Aragon plus grand, circonscrivant la Baronnie de Valencia.



La Coron
Minho
Galizia
Porto
Marao
Ruines d'Ouiedo
Astoriace
Douro
Vieille-Castiya
Taj
Lusitania
Lizboa
Iles d'Espichel
Mer d'Eztrémadre
Braroce
Extrémadre
Guadna
Algarvo
Faro
Seuil
Sander
Vald
Madreid
Nouvelle-Castiya
Manticha
Ciudad Real
Guadalqivir
Andaluzia
Navarra (Pays Bask)
Logronyo
Aragon
Toldo
Taj
Guadna
Granad'
Alhambra (Possessions hispano-arabes)
Vitor
Comté de la Rioja
Sargos
Sebast
Pamplun
Lyanuria
Jucar
Segua
Ebr'
Catalania
Barcelona
Delta d'Ebr
Valencia
Palm' de Mayorck
Iles Baléryas
ESPANYIA

L'Espanyia





À l'époque, deux états espanyiens cherchaient à coloniser la Méditeyranée : la Catalania s'intéressait fort à la Corsica et à la Sardainia, tandis que l'Aragon et l'Italia du nord se disputaient déjà les Baléryas et la Sicilia. L'Aragon décida d'investir en secret le site de l'antique cité de Venise en Italia pour acquérir un lieu proche de la Couronne ducale de Padya, mais, avant tout, avec la perturbation que la guerre allait causer, pour envahir la Krète, Chypre, et les Îles Adriatiks. Mais une fois tous ces territoires unis autour de l'Aragon, celui-ci ne put ni ne sut en assumer la protection et il dut y disséminer tous ses corps d'armée...

Alors que la trêve arrivait à sa fin en 4983, et que le roi victorieux manoeuvrait pour vassaliser la République de Catalania par les voies militaire et diplomatique, le rusé baron de Valencia préparait l'invasion sur plusieurs mois. Après trois ou quatre jours de préparation et de mise sur pied de l'armée, il se lança finalement àla conquête de Mursie et de Casteillon. Il se nomma simultanément premier "duc de Lyanuria". Raysondon III fut pris de court par ce geste de la part de Patricio, et ne put, ou ne voulut, parer cet acte, en dépit des vaines protestations du duc d'Aragon.

À la Cinquième Conférence de Madreid qui s'ouvrit en 4984, la Catalania et la Lyanuria se partagèrent l'empire commercial aragonais. La Catalania prit la Krète, Chypre, le sud de la Grèce, les ports-francs syriens de Lataka et d'Aïfa. La Lyanuria s'empara des Îles Baléryas, du sud de l'Italia, des Îles Adriatiks, des ports-francs de Zara, Durrezz, Mistra, Thessalonik', Sinop, etc, et des comptoirs de Pera et Galata – les faubourgs greks de Istambul (Konstantinop' en grek) – pour s'assurer le contrôle de la Mer Mermienne et des Détroits. Finalement, les trois parties trouvèrent un nouvel accord : Raysondon III devint suzerain des possessions de la Lyanuria et de la Catalania, tandis que la première devenait un duché autonome et la seconde une république semi-indépendante. L'Empire du Milieu nouveau-né s'empara bientôt de la Sicilia dès 5105...

Le dernier événement de l'unification du pays fut sous Raysondon IV le Glorieux l'extinction de la famille royale de Lusitania en 5080 et le rattachement de cette région au royaume grâce à l'influence du duc de Porto, fervent partisan de l'Espanyia, dont le zèle fut remercié par la création de la province de Marao...

Le seul événement militaire avant la conquête ténébreuse fut l'invasion de l'Andaluzia et la perte de Granad' durant l'année 5183 aux mains d'une armée arabe venue de la côte nord de l'Afrik. La reprise de la ville eut finalement lieu lors de l'année suivante lorsque l'armée espanyienne attaqua avec l'aide du comte de Granad' qui fut récompensé par la création de la province d'Alhambra.

Un dernier problème demeurait : le contrôle de la Navarra tiraillée entre le Vieux-Royaume de France et le Royaume d'Espanyia. Aussi le roi Philepe I. (5236-5268), grand-père de Philepe III, réclama-t-il la main de l'héritière de Navarra pour son fils. Ainsi, Philepe II (5268-5292), en montant sur le trône, épousa sa cousine Blanche, comtesse de Navarra, dernière parente de la famille de Navarra, et accéda au titre de comte de Navarra.

À son tour, Philepe III, en posant sur sa tête la couronne en 5292, héritait de l'Empire du Milieu, l'un des trois empires européens avec la Moscovie et la Granbretanne...

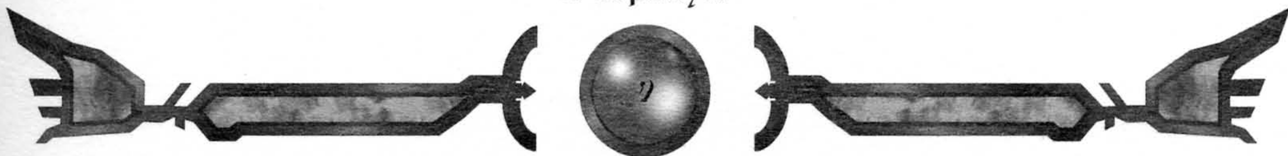
Au moment de la conquête granbretonne, l'Espanyia est subdivisée en 16 provinces dont 4 autonomes et 1 semi-indépendante, auxquelles il faut ajouter le territoire de la cité impériale de Madreid.

- L'Algarvo: région peuplée de mutants et de colons.
- L'Alhambra: possession hispano-arabe des comtes.
- L'Andaluzia: duché artistique et agricole du sud.
- L'Aragon: duché féodal du nord-est contrasté entre Bas-Aragon et Haut-Aragon.
- L'Astocantabria: archiduché féodal orienté vers la pêche dans l'Océan Atlantik.
- La Nouvelle-Castiya: duché artistique et mystique du sud-est.
- La Vieille-Castiya: duché scientifique et érudit du nord-ouest.
- La Catalania: république vassale tournée vers le commerce dans la Mer du Milieu.
- L'Eztrémadre: région tournée vers la pêche dans la Mer d'Eztrémadre, le commerce, l'artisanat.
- La Galizia: comté féodal puissant dirigé par les comtes Don Carlos.
- La Lusitania: duché politiquement fort instable.
- La Lyanuria: duché culturellement le plus évolué.
- La Mantcha: région agricole peuplée d'humains et de mutants vivant en bonne entente.
- Le Marao: duché mercantile puissant dirigé en commun par le conseil des princes-marchands et le duc.
- La Navarra: comté minier du centre-nord.
- La Riora: petite région pittoresque sur l'Ebr'.
- Le territoire de Madreid, la cité impériale.

L'Invasion Granbretonne

La puissance et l'unité de l'Espanyia ne faciliteront pas la conquête granbretonne. Du point de vue militaire, les légions du Ténébreux Empire affronteront les redoutables tercios espanyiens. Les armées de l'Empire du Milieu rassembleront 100.000 hommes, équipés de lances, de grands boucliers, et de demi-plaques... De même, les châteaux, les citadelles, et les murailles des cités en Espanyia sont capables de résister à un siège. Ainsi, en rase campagne comme en pleine ville, les armées espanyiennes formeront un adversaire de taille face aux légions granbretonnes.

Cependant, riche de son expérience passée, dotée d'une meilleure maîtrise aérienne, de la capacité de bombardement, de la supériorité en technologie, la Granbretanne pourra faire appel à la surprise, la mobilité, et la puissance locale. Sur le plan diplomatique, ses consuls et ambassadeurs dans les cours provinciales sus-





citeront aussi des rébellions contre l'Empire, des tensions entre les duchés. Sur le plan sociopolitique, des espions et autres agents inspireront des troubles dans les provinces, des intrigues dans les palais, temples, comptoirs des guildes... Aussi, victime de la corruption, de l'indifférence, voire de l'incompétence, l'Espanyia ne devra compter que sur des forces locales et de rares forces impériales d'élite. Les dirigeables de guerre ayant tous été détruits par les ornithoptères, les galions ou caravelles coulés ou brûlés par les croiseurs et sous-marins granbretons, les redoutables tercios impériaux seront définitivement vaincus par les légions granbretonnes à la bataille de Talemque en février 5299.

L'occupation sera très brève mais extrêmement dure, avec tout son cortège d'exécutions, de déportations, de pillages, etc. La population connaîtra une existence fort difficile, entre la loi martiale, le rationnement, le travail obligatoire, les réquisitions... La situation locale variera cependant énormément d'une province à l'autre. La libération aura lieu entre fin avril et début juillet 5299...

Sciences et Arts en Espanyia

L'Espanyia maîtrise assurément une science développée. La technologie, quoique encadrée et surveillée par l'Église du Sincère Repentir, est reconnue et utilisée. Des universités scientifiques permettent d'équiper l'Armée Impériale de matériel de siège (trébuchets, balistes), de dirigeables de guerre, de galions et de caravelles. Les machines agricoles (moulins à vent ou à eau) et industrielles (machines à imprimer, métiers à tisser, horloges) commencent partout à se démocratiser. Un réseau d'héliographes installé d'un bout à l'autre du pays constitue même depuis quelque temps un réseau de communication évoluée. Ce sont autant d'indices témoins d'une civilisation avancée.

L'Espanyia possède également une littérature et des arts raffinés. La culture, bien qu'elle aussi vérifiée et contrôlée par l'Église, est réputée et admirée dans toutes les cours d'Europe occidentale et méridionale. Des académies de lettres ou de beaux-arts contribuent à éduquer les nobles et les bourgeois. Un autre aspect révélateur de cette société en bonne santé est le développement sans précédent du mécénat : la noblesse investit de plus en plus sa fortune dans des œuvres littéraires ou artistiques. Les guerres semblent révolues : les forteresses à meurtrières se changent parfois en châteaux à larges fenêtres, et leurs alentours se transforment en parcs.

Politique de l'Espanyia

L'Espanyia est l'un des rares états européens centralisés et dotés d'une vaste administration. Toute cette organisation lui permet de disposer de la richesse (des milliers de souverains d'or sont perçus par ses collecteurs d'impôts à travers tout l'Empire), mais aussi de la force et de l'intelligence de tous ces peuples.

Aujourd'hui, l'Espanyia s'est détournée des grandes conquêtes et les rois espanyiens essaient désormais de gérer au mieux leur vaste domaine. L'Empire est en effet menacé de l'intérieur comme de l'extérieur.

À l'intérieur, l'administration est en pleine décadence. La corruption, l'indifférence, voire l'incompétence, frappent à tous les niveaux. Certaines provinces se plaignent de la domination espanyienne, des émeutes éclatent sporadiquement à travers l'Empire. Des voix critiquent l'Église du Sincère Repentir, certains se vouent secrètement au Culte du Vrai Dieu. Toutefois, la situation est extrêmement variable d'une région à l'autre.

À l'extérieur, des pays convoitent les richesses accumulées par l'Empire. Ainsi la Turkia a déjà tenté d'envahir l'île de Chyprus. Cependant la flotte espanyienne a dispersé l'armada adverse. La Slavie organise des raids contre les îles de la Mer Adriatik et les ducs de Padya rassemblent une armée de mercenaires afin d'envahir le sud de l'Italia gouverné par le duc de Naples pour l'Espanyia... Tout ceci en vain mais jusqu'à quand?

Armée de l'Espanyia

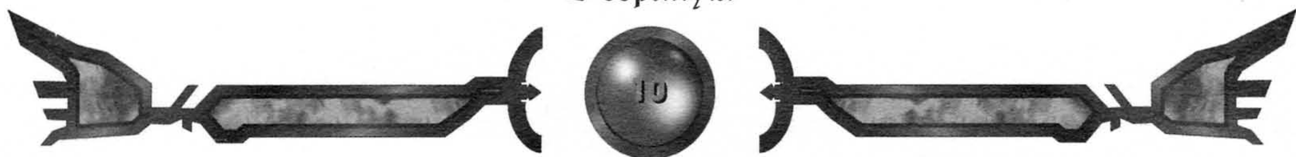
L'Espanyia peut compter sur une puissance militaire difficilement contestable, essentiellement due à sa marine exceptionnelle (galions et caravelles de la flotte régulière impériale sont épaulés par plusieurs flotilles corsaires), à ses dirigeables de guerre, et à ses troupes disciplinées et bien équipées (lances, grands boucliers, et demi-plaques constituent la combinaison standard de l'armée royale).

Les armes technologiques sont extrêmement rares mais certaines troupes d'élite (garde impériale, certaines compagnies ou bataillons de taille réduite, et certaines troupes mercenaires) sont dotées de lances-feux, et les batteries royales sont armées de quelques canons-feux. Les fortifications espanyiennes sont capables de résister à du matériel de siège classique (trébuchets, balistes) et celles de la capitale peuvent même tenir face aux canons-feu grâce à un enduit céramique de composition secrète.

Commerce et Artisanat

L'Espanyia abrite le siège d'une des quatre grandes guildes marchandes d'Europe, certainement la plus grande. La guilde d'Espanyia a pour zone d'influence toute l'Europe occidentale et méridionale depuis les lointaines Shetlas jusqu'à Rhodes. Le siège de la guilde se trouve à Madreid où le roi d'Espanyia l'a exemptée du péage sur le Canal de Madreid. La présence de la guilde se fait surtout sentir en Andaluzia (son siège à Sevil se trouve dans la fameuse Tour de l'Or...) et au Marao. L'artisanat est diversifié (bijouterie, parfumerie, ébénisterie, maroquinerie, etc), généralement florissant, et fréquemment spécialisé : armurerie à Toldo, tannerie à Kordou, etc.

Grâce à ses nombreux comptoirs ou possessions, l'Empire a étendu sa propre imposition et ses exonérations sur les routes commerciales qu'il contrôle. Les états dont les caravanes ou navires empruntent ces routes paient le prix fort ; les Espanyiens n'acquittent au contraire que de faibles taxes, ce qui les rend plus compétitifs et leur procure des marges supérieures. La guilde d'Espanyia profite ainsi de ces dispositions sans pour autant être exemptée des principales taxes...





Utiliser cette Extension

Cette extension détaille les principales provinces que comprend l'Espanyia au début du sixième millénaire (quand la Granbretanne commence son expansion). Chaque chapitre est composé des parties suivantes :

D'une manière générale, les différents éléments de ce supplément suivent la présentation déjà utilisée dans "la France". Ceux qui possèdent déjà ce livre ne devraient donc pas être déroutés. Pour les autres, voici une présentation succinte des différents éléments tels que vous les découvrirez au fil de votre lecture.

Table d'Evénements : celle-ci donne une liste d'événements communs, rares, ou rarissimes typiques de la région. Ceux-ci sont à utiliser à votre discrétion afin d'étoffer vos scénarios. La présence granbretonne n'est jamais prise en compte : pour cela, vous pouvez vous reporter à la Table Générale d'Événements Granbretons (cf. Appendices de La France). Ceux-ci sont valables pour toutes les régions en voie de conquête ou déjà dominées.

Description Géographique : cette partie donne la description géographique de la région, relief, fleuves, végétation, cités...

Table de Population : celle-ci donne le détail de la population.

Description Démographique : cette partie décrit les habitants de la région, leurs coutumes et spécificités ainsi que les mutants présents.

Organisation Politique : expose le régime et les lois de la région.

Organisation Militaire : détaille les forces de la région.

Religions et Sectes : cette partie expose les aspects de la religion officielle dans la région ainsi que les sociétés et sectes, leur condition et leur importance.

Sciences et Arts : détaille les académies ou universités scientifiques ou artistiques, les bibliothèques, les centres expérimentaux.

Commerce et Artisanat : cette partie optionnelle décrit les activités de la guilde marchande dans la région ainsi que celles des diverses guildes artisanales.

Les Personnalités Importantes : y sont présentées les grandes figures vivant dans la région. Celles-ci peuvent devenir les ennemis, les employeurs, ou encore les amis des personnages.

Les Sites Intéressants : tous les lieux d'intérêt pour un scénario y sont détaillés : forteresses, cités, voies de communication...

Historique : cette partie détaille l'histoire récente de la région dans ses grandes lignes.

Voyager (ou Séjourner) : cette partie présente les conditions et événements que rencontrera tout voyageur qui traverse cette région.

Conclusion

Toutes les informations données ci-dessus ne doivent pas former un cadre rigide. Par exemple, pour chaque personnalité est donné son comportement jusqu'à la libération nationale. Mais elle peut très bien mourir lors d'un de vos scénarios. De même les actions des personnages peuvent aussi changer le déroulement des faits présentés. Par exemple, une bataille donnée comme perdue face aux Granbretons peut être gagnée par leurs ennemis suite à une prouesse des aventuriers. De même n'hésitez pas à détailler les régions que vous connaissez. Celles-ci se prêtent très bien aux aventures ! Certaines provinces n'ont pas été décrites ici. Celles qui ont été dépeintes brossent un tableau suffisamment éloquent du royaume mais libre à vous d'imaginer celles qui ont été laissées dans l'ombre ! Consultez pour cela le chapitre L'Empire du Milieu plus loin...

Créer un Personnage Espanyien

Dans cette section, vous trouverez les tables nécessaires à la création d'un personnage espanyien. La Table des Régions vous permet de déterminer aléatoirement la contrée où est né votre personnage. Le maître de jeu peut également, si besoin est, écarter certaines régions ou désigner arbitrairement un comté dont seront originaires tous les joueurs participant à sa campagne. L'utilisation de cette table est simple. Il suffit de lancer 1D100 sur la première colonne, le résultat dans la deuxième colonne indiquant la région d'origine.

01-02	Algarvo
03-04	Alhambra
05-18	Andaluzia
19-21	Aragon
22-25	Astocantabria *
26-31	Nouvelle-Castiya
32-37	Vieille-Castiya
38-46	Catalania *
47-51	Eztrémadre *
52-63	Galizia
64-67	Lusitania
68-81	Lyanuria/Baléryas
82-86	Mantcha *
87-91	Marao *
92-96	Navarra *
97-98	Riora *
99-00	Madreid

** Province non détaillée. Consultez le chapitre L'Empire du Milieu.*



= Créer un Aventurier Personnalisé =

Toutes les règles de création de personnage s'appliquent normalement. Si le maître de jeu le désire, il peut autoriser le joueur à personnaliser son aventurier en lançant 1D10 au lieu de 1D6 (consultez la rubrique Aventuriers Personnalisés des règles de base de Hawkmoon NÉ), en tenant compte de la Table des Aventuriers Personnalisés. Il peut également l'autoriser à choisir un groupe de compétences qui l'intéresse ou qui est approprié à sa région d'origine.

Les Aventuriers Personnalisés

1-6. Consultez la rubrique Aventuriers Personnalisés dans le livre des règles.

7. Vous êtes issu d'une tradition familiale essentiellement maritime. Vous êtes lié de près ou de loin à la mer et à l'étranger. Ajoutez 20 pour-cent en Artisanat (Équilibre ou Nœuds), un second Artisanat (Charpenterie navale, Tissage, Forge, etc.), Baratin, Éloquence, Évaluer, Grimper, une Langue Étrangère, Marchander, Nager, Navigation, Orientation, Scribe et une Arme.

8. Vous êtes originaire d'un milieu social essentiellement agricole ou minier. Vous êtes rural, manuel, et attaché à votre terre natale. Rajoutez 20 pour-cent en Amorcer/Désamorcer un Piège, Artisanat (Menuiserie, Tissage, Forge, etc.), Chercher, Écouter, Équitation, Grimper, Lancer, Médecine Rudimentaire, Monde Naturel, Pister, Sauter, Sentir/Goûter et une Arme.

9. Vous êtes issu d'un milieu social principalement artisanal ou proto-industriel. Vous êtes citadin, sociable, et attaché aux biens matériels. Ajoutez 20 pour-cent en Artisanat (Passe-Passe ou Théâtre), un second Artisanat (Ferronnerie, Orfèvrerie, Joaillerie, Ébénisterie, Maroquinerie, etc.), Baratin, Chercher, Crocheter, Dissimuler un Objet, Écouter, Esquive, Langue Nationale, Maîtrise Technologique, Sagacité, Se Cacher et une Arme.

10. Vous venez d'un milieu professionnel à vocation culturelle. Vous êtes intellectuel, cultivé, raffiné, ou peut-être avez-vous un idéal spirituel. Rajoutez 20 pour-cent en Art (Sculpture, Enluminure, Musique, Architecture, ou Danse), Baratin, Déguisement, Éloquence, Europe du Tragique Millénaire, Hypnose, une Langue Étrangère, Langue Nationale, Marchander, Monde Ancien, Sagacité, Scribe et une Arme.





L'Algarvo




Géographie

Le Tragique Millénaire marqua particulièrement le relief de l'Algarvo. La "Pluie de Feu" sur cette province provoqua de nombreux séismes. La plupart des fleuves et des rivières disparurent dans des failles. Les sources d'irrigation s'asséchèrent. Ainsi l'Algarvo devint progressivement un dangereux désert schisteux radioactif au climat extrêmement rude. Il y fait sec et très chaud : la température moyenne dans l'année y est de trente-et-un degrés. Les seuls endroits vivables (à l'exception des comptoirs côtiers) sont de petites oasis organisées autour d'une source ou d'un lac. Elles se trouvent surtout dans l'est de l'Algarvo et sont de plus en plus fréquentes lorsqu'on approche de l'Andaluzia. À l'inverse, au fur et à mesure que l'on s'éloigne vers l'ouest, on rencontre une région de plus en plus désertique où la végétation se fait très rare. De plus la radioactivité est omniprésente et on ne trouve pratiquement plus que des espèces ayant muté pour résister à la chaleur et à la sécheresse. Le long de la côte sud, il subsiste de nombreux vestiges des villes d'avant le Tragique Millénaire. Quelques-unes se sont bien conservées. Elles abritent les rares groupes d'humains survivant en Algarvo. Le plus haut point de l'Algarvo est le Mont Foya, au nord-ouest, seul relief notable dans l'immense plaine. La majeure partie des terres n'est pas fertile et les cultures y sont inexistantes en dehors des petites oasis.

Démographie

A cause de la chaleur inhumaine en plein jour, des zones irradiées, et de la sécheresse omniprésente, les mutants représentent la quasi-totalité de la population. Quelques-uns, rejetés d'autres régions d'Espanyia, viennent rejoindre leurs

Evénements en Algarvo

Événements Communs

- Une bande de mutants nomades se déplace dans le désert en direction de la plus proche oasis. Une fois là-bas, ils proposeront aux mutants sédentaires de troquer du gibier contre des objets.

- Une escouade de mercenaires étrangers et d'officiers algarvois en tournée d'inspection s'éloigne de Faro. Ils sont chargés de collecter l'impôt des oasis de l'est et de rétablir l'autorité du vicomte.

- Une ambassade d'amis des mutants en mission de conversion s'approche d'une oasis de l'ouest. Ils sont décidés à prêcher les principes de leur secte et à instaurer une entente cordiale avec les mutants.

Événements Rares

- Des Survivants sont poursuivis par une horde sauvage. Pour leur malheur, ils étaient sortis des ruines des cités du sud. S'ils arrivent à y rentrer, ils seront saufs.

- Une bande de mutants sédentaires d'une oasis de l'ouest se soumet à l'impôt et à l'autorité de la capitale.

- Un navire marchand originaire d'une province étrangère se fait capturer par les navires pirates des cités du sud.

Événements Rarissimes

- Les goules des mers de la côte ouest sortent par dizaines des grottes. Pour une raison quelconque, elles partent traquer sauvagement tous les humains des environs.

- Une éclipse de Soleil se produit. Les Fils du Soleil du Mont Foya vont sacrifier tous leurs captifs puis prier leur Père.

- Un chef mutant s'est imposé. Plusieurs hordes sauvages préparent une invasion des oasis de l'est.



frères, et participent ainsi au développement de cette région. Certains de ces mutants considèrent l'Algarvo comme leur terre promise, où ils peuvent enfin vivre et ne plus se cacher.

À l'opposé des Hautes Terres françaises, on peut distinguer clairement des familles de mutations. La majorité des mutants est protégée contre la chaleur et n'a besoin que de très peu d'eau pour vivre. Les seules structures visibles dans le désert sont les camps des mutants sédentaires ou nomades. Autour des oasis, ces camps se transforment en villages voire en véritables petites villes grouillant de mutants.

Le long des côtes vivent des goules des mers en grand nombre. Elles se sont installées ici, où elles ne craignent pas de subir des raids meurtriers.

Quelques poignées d'hommes vivent aussi sur les côtes. Les uns habitent dans des souterrains sous les ruines des anciennes cités. Ils sont soit pirates, soit criminels, et ils cherchent à échapper à la justice espanyienne. Ils ne se déplacent qu'en bateau et ne s'aventurent jamais dans le grand désert. Des clans de Survivants subsistent également à la surface de ces anciennes cités. Les autres humains des côtes algarvoises vivent entre les murailles dressées autour des ports des comptoirs lusitaniens.

Population d'Algarvo

Non-Humains	
Mutants	90 000
Goules des mers	10 000
Survivants	5 000
Humains	
Lusitaniens	5 000

Organisation Politique

La plupart des mutants s'est organisée en tribus d'un millier de membres. Ils se regroupent en général par type de mutations et forment une communauté développée. Certaines de ces tribus sont sédentaires et vivent au bord d'une oasis ou en plein désert. Ces sédentaires possèdent une organisation politique et sociale assez simple privilégiant les mutants chasseurs par rapport aux autres membres. En effet les chasseurs apportent la nourriture indispensable à leur survie et sont la clef de voûte de la tribu. Les différents leaders représentent chaque métier de celle-ci.

Les tribus nomades s'occupent du commerce entre les oasis et survivent grâce au troc. Elles s'organisent en convois et connaissent le désert aussi bien que leurs propres poches.

Les hordes barbares de mutants sauvages sont le troisième type d'organisation que l'on trouve en Algarvo. Ils survivent grâce au cannibalisme et au pillage. Ces êtres sont dangereux et insoumis. Les autres tribus les craignent comme la peste. Dans ces hordes, le respect se gagne par la force brute, et le nombre d'adversaires tués est le reflet de la position sociale.

Les goules des mers vivant sur la côte possèdent l'organisation sociale telle que vous la trouverez décrite dans L'Ile Brisée.

Les rares humains vivant dans les souterrains, sous les décombres des villes côtières, sont des fugitifs ou des pirates. Ils ne sont pas assez nombreux pour former un système quelconque. Ces bandes ont environ, pour la plupart, une cinquantaine de membres sans foi ni loi.

L'Algarvo a été définie comme une province par la Cour Impériale car aucun responsable des régions voisines ne voulait la prendre sous sa responsabilité (à l'exception des comptoirs côtiers de la Lusitania et, pour deux d'entre eux au moins, de l'Andaluzia).

La Cour Impériale pensa que, si cette province réussissait à imposer l'autorité d'un gouvernement local, cela lui permettrait de retirer quelques impôts de cette région désertique, c'est pourquoi elle donna au vicomte de Faro la charge de gouverneur d'Algarvo. Mais aucune organisation efficace n'a pu se former et les seuls impôts que la Cour arrive à retirer sont ceux des oasis proches de la frontière andaluzienne. Aussi, la province est délaissée par Madreid. Officiellement, elle n'est pas autonome, mais officieusement, cela y ressemble.

Organisation Militaire

Il n'existe d'armée qu'à Faro (ainsi que dans les comptoirs côtiers) mais il y a des guerriers dans les clans. On peut en différencier trois types.

Les Clans Sédentaires

Ils sont pour la plupart guerriers, chasseurs, fermiers, ou encore artisans. Ils vivent des rares gibiers capturés par les chasseurs et des quelques plantations cultivées par les fermiers, et utilisent l'eau des oasis pour vivre. Leurs camps se composent d'abris faits d'un empilement de rocs et abritent environ 1 000 mutants.

Les mutants se déplacent grâce à une espèce de poney mutant. Ce poney porte en effet sur le dos une carapace noire et il est beaucoup plus endurant qu'un poney normal. Mais il est aussi plus lent à se mouvoir. Il a besoin de peu d'eau et la chaleur n'a pas de prise sur lui. Les mutants appellent cette créature "ponicarp".

La famille des mutants sédentaires se reconnaît grâce à leurs mutations communes. Ils possèdent un seul et unique œil frontal, n'ont aucun cheveu, mais une sorte de peau grise sur le dos et la nuque. Leur peau est semblable à la nôtre sur le reste du corps, excepté qu'elle semble flétrie comme celle d'un vieillard. Ils possèdent une constitution surhumaine mais sont très lents à



se mouvoir comme s'ils voulaient économiser leur énergie. Un sédentaire sur trois environ développe une mutation déviante. Ils n'ont besoin que de très peu d'eau pour survivre : un demi-litre par jour leur suffit. Ils se sont aussi adaptés à la radio-activité (CON doublée face à la VIR des radiations : cf. Annexes de La France). Les guerriers veillent à ce que le camp ne soit pas menacé par une attaque des hordes sauvages. Les artisans font les abris et les outils nécessaires au clan.

Guerrier Sédentaire

FOR 16 CON 19 TAI 12 INT 10 POU 13
DEX 11 APP 6

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 16

Armure : Cuir + Peau (1D6)

Points de Mutation : 11

Armes : *Lance Courte* 50%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Fronde* 40%, Dégâts 1D8+1/2 MD, Portée 80, Tirs 1.

Compétences : Écouter 70%, Équitation 50%, Esquive 52%, Sentir 50%.

Mutations : Adaptation (Immunité aux radiations, Tolérance à la chaleur), Amélioration de caractéristique (CON), Coloration, Épiderme.

Tares et Malformations : Défaut de pilosité (Calvitie), Organe manquant (Œil).

Ponicarp

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3D6+10	**3D6+6**	**2D6+12**	**1D6**	**1D6**	**1D6+4**

Points de Vie : (CON+TAI)/2

Armure : Carapace (3)

Points de Mutation : 9

Armes : *Morsure* 25%, Dégâts 1D6 ; *Cabré* 25%, Dégâts 1D8 ; *Ruade* 25%, Dégâts 1D10.

Compétences : Sentir 25%, Pister 50%.

Mutations : Adaptation (Immunité aux radiations, Tolérance à la chaleur), Épiderme.

Les Clans Nomades

La majorité des membres de cette famille sont des chasseurs. Ils vivent du commerce qu'ils effectuent entre deux oasis et des bêtes qu'ils capturent dans le désert. Ils sont en perpétuel mouvement dans ce grand désert et en connaissent le moindre recoin. Leur proie favorite est une sorte d'insectoïde nommé "aguark'n". L'aguark'n ressemble vaguement à une coque chitineuse, d'où sortent quatre longues pattes velues d'arachnide. Ces pattes sont pourvues de parties tranchantes sur toute leur longueur. L'aguark'n creuse sans cesse le sol à la recherche de poches d'eau, qu'il absorbe et conserve dans son abdomen, ce qui lui permet de vivre pendant plusieurs mois. Cette eau est récupérable et c'est pourquoi l'aguark'n est chassé.

Les nomades sont adaptés à la rude vie extérieure et possèdent eux aussi une peau brune sur le dos et la nuque mais celle-ci est quasiment devenue un cuir. Cette protection est vitale pour se protéger du Soleil. Le reste de leur peau est flétri. Ils possèdent deux yeux normaux, se meuvent aussi vite qu'un homme et n'ont pas de constitution surhumaine. Ils mènent une vie rude, sont endurants à la douleur, et ont besoin de très peu d'eau pour vivre.

Guerrier Nomade

FOR 15 CON 14 TAI 14 INT 12 POU 10
DEX 13 APP 5

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Cuir + Carapace (1D6+1)

Points de Mutation : 9

Armes : *Masse Légère* 50%, Dégâts 1D6+2+MD, PdS 20 ; *Arc Court* 60%, Dégâts 1D6+1+1/2 MD, Portée 80, Tirs 1.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 40%, Chercher 50%, Déplacement Silencieux 40%, Écouter 70%, Équitation 70%, Pister 40%, Se Cacher 40%.

Mutations : Adaptation (Immunité aux radiations, Tolérance à la chaleur), Coloration, Épiderme.

Aguark'n

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
2D6	**4D6**	**3D6**	**1D6+3**	**1D6**	**2D6+5**

Points de Vie : (CON+TAI)/2

Armure : Chitine (4)

Armes : *Pattes* 50%, Dégâts 1D10.

Compétences : Esquive 65%, Localiser Poche d'Eau 35%.

Les Hordes Sauvages

La plus dangereuse rencontre que l'on puisse faire en Algarvo. Il n'existe pas de famille de mutations à l'intérieur de ces hordes. Elles vivent le plus souvent dans des zones hautement radioactives et leurs mutations sont terribles. Des membres des autres clans rejetés pour violence excessive les rejoignent occasionnellement. Ces hordes survivent grâce à l'attaque d'autres camps nomades ou sédentaires. Ils violent, tuent, dévorent leurs semblables, puis repartent.

Guerrier Sauvage

FOR 16 CON 17 TAI 15 INT 6 POU 7
DEX 12 APP 3

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 16

Armure : Variable (Cuir, Ecailles...)

Armes : *Griffes/Crocs...* 60%, Dégâts Variables ; *Lance Courte* 50%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Déplacement Silencieux 20%, Équitation 40%, Esquive 74%, Pister 50%, Se Cacher 20%, Torturer 40%.





Les Fils du Soleil

Les Fils du Soleil ne sont pas des combattants, le minimum de science qu'ils pratiquent suffit à les faire respecter des mutants qui entourent le Mont Foya.

Fils du Soleil

FOR 11	**CON 14**	**TAI 9**	**INT 16**	**POU 14**
DEX 10	**APP 13**			

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Aucune (Robe rouge)

Armes : *Dague* 40%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Baratin 40%, Éloquence 40%, Marchander 30%.

Les Goules des Mers

Elles sont très nombreuses le long de la côte ouest. Elles font rarement des raids dans les terres, la chaleur et le manque d'eau ne sont pas faits pour leur plaire. Pour leurs caractéristiques, cf. L'Ile Brisée.

Les Survivants

Ils passent le plus clair de leur temps à célébrer leurs rites étranges dans les débris des cités. Ils sont une des proies préférées des hordes sauvages. Pour leurs caractéristiques, cf. La France.

Religions et Sectes

Les Amis des Mutants

Cette secte envoie régulièrement des missionnaires pour unifier les différents clans en une vaste fédération nationale. Leur but serait de parvenir à prouver à la Cour Impériale que les mutants peuvent vivre en bonne intelligence avec des humains... Mais qui veut vivre avec des pécheurs ?

Malheureusement, un très grand nombre de ces missionnaires périt avant d'avoir pu établir un traité entre deux clans de sédentaires.

Certains intègrent des clans mais ne possèdent pas d'influence assez grande pour influer sur les actes des leaders. Ils sont souvent considérés comme des fardeaux à cause de la quantité d'eau qu'ils doivent avaler, et de leur fragilité face à la chaleur et aux radiations.

Les Fils du Soleil

Quelques centaines de Fils du Soleil ont élu domicile sur le Mont Foya. Ils considèrent l'Algarvo comme une terre sacrée qui tend à ne faire qu'une avec leur Dieu-Soleil. Ils passent leurs journées en longues cérémonies visant à remercier leur Père de leur fournir une chaleur si intense. Ils négocient aussi avec les mutants nomades quelques services qu'ils rendent contre des captifs à sacrifier. Leur camp fortifié se trouve au sommet du Mont Foya, c'est un dangereux pèlerinage que doit effectuer tout Fils du Soleil au moins une fois dans sa vie.

Sciences et Arts

Les mutants n'entendent rien à la science. Pour eux, toute science est synonyme de sorcellerie voire de malédiction ou de puissants pouvoirs. Toute personne montrant de tels pouvoirs est soit immédiatement tuée, soit rapidement fuie.

Le seul endroit d'Algarvo où l'on peut trouver des scientifiques compétents est la forteresse des Fils du Soleil sur le Mont Foya.

Les vestiges des cités côtières d'avant le Tragique Millénaire restent bien conservés. Il est possible de retrouver parmi ces décombres un appareillage scientifique important, mais rarement en bon état. À l'instar du Yel pour les Granbretons, ces ressources sont régulièrement pillées par les Espanyiens malgré l'interdiction de l'Église. Il existe des bandes de Survivants dans les ruines, mais elles ne constituent pas un obstacle suffisant pour l'Armée Impériale.

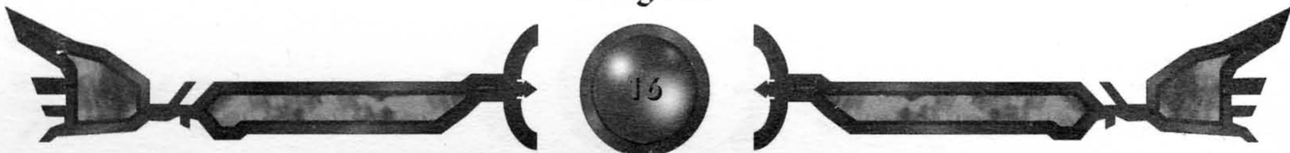
L'art en Algarvo n'existe que sous des formes primitives. Certains artisans des tribus sédentaires sculptent le bois ou la pierre pour fabriquer des statues. Ces sculptures sont placées le plus souvent à l'entrée des villages ou devant les huttes des meneurs de clan. Il existe aussi des peintures décrivant les exploits des leaders de guerre ou des meilleurs chasseurs du clan, mais sur support rupestre, le papier étant inconnu.

Quant à la musique, certaines tribus nomades ont développé des chants exécutés en diverses occasions : les guerres, les veillées, ou la préparation des chasses.

Personnalités

El Jefierto

Le clan d'El Jefierto compte un demi-millier de membres. C'est l'un des seuls gardant un contact avec le gouvernement de Faro donc avec les autres provinces et Madreid. Il accepte de recevoir la visite des quelques rares percepteurs espanyiens qui s'aventurent en Algarvo. Son clan se situe à l'extrême nord-est. Il s'organise autour d'un lac alimenté par trois sources. C'est un endroit relativement vivable pour les humains, si l'on excepte la légère radio-activité de l'eau, tolérée par les mutants. Ce camp est une porte d'entrée idéale pour un aventurier désirant découvrir l'Algarvo.



El Jefierto

Meneur du clan sédentaire des Trois-Sources et Guerrier-Fermier sédentaire

FOR 13	**CON 21**	**TAI 15**	**INT 13**	**POU 11**
DEX 11	**APP 5**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 18

Armure : Cuir + Peau (1D6)

Armes : *Fronde* 92%, Dégâts 1D8+1/2 MD, Portée 80, Tirs 1.

Compétences : Baratin 50%, Écouter 80%, Éloquence 40%, Équitation 80%, Esquive 62%, Évaluer 50%, Langue Nationale (Lusitain) 39%, Sentir 50%.

Valeurs : Obstiné, sens du respect, réputation.

Huevan'kor

Le clan de Huevan'kor est une tribu d'environ trois cents membres. Elle chasse et commerce dans tout l'ouest et le centre de l'Algarvo. Ses membres ont passé un contrat avec les Fils du Soleil afin de leur amener des captifs en échange de quelques services. Huevan'kor est un excellent chasseur. Il considère la chasse comme un art à part entière, et prend un plaisir immense à confectionner un piège "parfait". Il est extrêmement fier de son "art", et ne refusera aucune compétition concernant la chasse.

Huevan'kor

Grand meneur du clan nomade du Mont Foya et Guerrier-Chasseur nomade

FOR 17	**CON 17**	**TAI 14**	**INT 10**	**POU 9**
DEX 14	**APP 7**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 16

Armure : Cuir + Carapace (1D6+1)

Armes : *Arc Court* 92%, Dégâts 1D6+1+1/2 MD, Portée 80, Tirs 1.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 70%, Autorité 65%, Chercher 70%, Équitation 90%, Sauter 50%, Se Cacher 65%, Sentir 30%, Pister 80%.

Valeurs : obstiné, caractériel, trop sûr de soi.

Mutation Supplémentaire : Sensibilité (Empathie avec les bêtes).

José Luzrayo de Huerva

José Luzrayo de Huerva a été expulsé de la société savante des Fils du Soleil. Il s'était en effet tourné vers la voie obscure et mystique de la secte (cf. La France) et s'était fourré en tête de régénérer le Dieu-Soleil par le sang des sacrifices humains. Il s'est échappé des geôles lusitaniennes et s'est enfui jusqu'au Mont Foya avec quelques-uns de ses sacrificateurs. Sa renommée attire de plus en plus de membres de cette faction des Fils du Soleil. Il a perdu l'esprit depuis longtemps mais reste intelligent, doté d'une forte volonté et d'un extrême charisme.



José Luzrayo de Huerva

Grand-prêtre des Fils du Soleil et Prêtre

FOR 10	**CON 16**	**TAI 12**	**INT 17**	**POU 17**
DEX 9	**APP 19**	**SAN 0**		

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 14

Armure : Aucune (Robe rouge)

Int Libre : 1

Armes : *Dague* 60%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Autorité 70%, Éloquence 90%, Marchander 100%, Médecine Rudimentaire 65%, Potions 80%, Réparer/Concevoir 68%, Séduire 80%.

Secrets Technologiques : Accumulateur 3, Acide 3, Cataplasme Miraculeux 1, Chirurgie Faciale 2, Drogues Médicinales 1, Mécanisme à Ressorts 1, Panneaux Solaires 5.

Valeurs : Ambitieux, revanchard, trop sûr de soi.

Affliction : Fanatisme (stade critique).

Rata de Noche

Rata de Noche est un rescapé du naufrage de son bateau pirate. Il s'est échoué le long de la côte algarvoise et se cache dans les ruines des anciennes cités côtières avec quelques-uns de ses pirates. Sa tête est mise à prix pour 25 O dans toute l'Espanyia. Il cherche à reconstruire un bateau afin de prendre le large.



Rata de Noche

Pirate espanyien en fuite et capitaine pirate de navire (Marin-voleur)

FOR 15	**CON 15**	**TAI 13**	**INT 12**	**POU 12**
DEX 18	**APP 16**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Cimeterre* 65%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 19.

Compétences : Artisanat (Passe-Passe) 50%, Crocheter 65%, Déplacement Silencieux 70%, Évaluer 65%, Grimper 80%, Nager 60%, Navigation 60%, Se Cacher 50%.

Valeurs : Amitié, réputation, généreux.

Luiz da Faro

Le vicomte Luiz da Faro, issu de la basse-noblesse de Lusitania, s'est vu exiler ici à la tête de l'Algarvo, ayant encouru la disgrâce de l'empereur, pour avoir refusé d'être l'ambassadeur d'Espanyia en Moscovie, "n'aimant que les climats chauds"...

Vicomte Luiz da Faro

Vicomte d'Algarvo et capitaine de guerre (Noble-guerrier)

FOR 16	**CON 18**	**TAI 10**	**INT 12**	**POU 11**
DEX 17	**APP 15**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Demi-Plaques (1D8-1)

Armes : *Marteau de Guerre* 75%, Dégâts 1D6+2+MD, PdS 20 ; *Bouclier Entier* 70%, Dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaire) 60%, Baratin 60%, Éloquence 70%, Équitation 35%, Esquive 79%, Langue Nationale (Lusitain) 36%, Marchander 80%, Se Cacher 50%.

Valeurs : Revanchard, sens du respect, bravoure.

Sites Intéressants

Faro

5 000 habitants

Capitale de l'Algarvo, Faro n'est qu'une petite ville. Reconstruite par des émigrés de Lusitania après le Tragique Millénaire, elle n'est habitée que d'une poignée de Lusitaniens à la tête d'une multitude de mutants parmi les plus civilisés. Située près de la côte sud au milieu d'une grande oasis, elle est fortifiée d'épais remparts hauts de dix mètres sur lesquels se trouvent dix trébuchets manipulés par des soldats humains aguerris. Régulièrement, des escadrons de mercenaires étrangers, menés par des officiers algarvois, partent en tournée d'inspection de Faro vers les oasis avec pour mission de collecter l'impôt et de raffermir l'autorité de la cité. Au cœur de Faro se dresse le château du vicomte d'Algarvo. Autour se trouvent le quartier humain puis les quartiers mutants.

Le Mont Foya

Le Mont Foya dans sa quasi-totalité est le repaire des Fils du Soleil. Tout autour de ce mont se dressent des murs hauts d'environ trois mètres construits par l'empilement des pierres schisteuses du désert. Trois balistes assurent la défense.

Dans l'enceinte s'est créé un village organisé autour d'une immense colonne de marbre rouge. En haut de cette colonne se trouve une statue du Soleil faite dans un matériau qui reflète la lumière. En bas de la statue se trouve un autel sur lequel la plupart du temps gît une victime perdant son sang goutte à goutte. La nuit, les Fils du Soleil entretiennent l'illumination de leur village grâce à de nombreuses lampes à huile. Les mutants nomades fournissent aux Fils du Soleil leur nourriture en échange de premiers soins ou de menus objets. L'eau vient d'un forage réalisé dans le village. Le Mont Foya est dépourvu de radioactivité.

Les Ruines des Cités du Sud

La plupart furent de grandes cités marines à l'Age d'Or. En bord de mer, on observe d'immenses navires de métal éventrés et envahis par les algues. Ce sont des refuges idéaux pour des tribus de goules.

Dans les cités, on entend en sous-sol les rituels étranges des Survivants. Ils gardent les quelques zones les moins affectées par la "Pluie de Mort". Ces lieux recèlent bien des trésors scientifiques mais souvent en piteux état. Le reste de ces cités n'est qu'un amoncellement de pierres brisées. Il est très dangereux de se réfugier dans un bâtiment car la plupart menace de s'effondrer à tout moment. Exceptionnellement, on peut trouver des groupes d'humains dont la plus grande partie est formée de fugitifs ou de naufragés.

Les Oasis de l'Est

Ces oasis sont le point de chute idéal pour commencer une exploration de l'Algarvo. Les mutants qu'on y trouve sont les moins farouches et les plus habitués au contact des humains. De plus l'eau ne manque pas et la chaleur est atténuée par la végétation.

Les Comptoirs de Lusitania

Ce sont des condominiums des deux provinces, qui les gèrent et les défendent en commun. Les Lusitaniens les ont colonisés car des étapes s'avéraient nécessaires pour naviguer vers la Mer du Milieu, mais ils ne tirent pas grand-chose du commerce indigène. Les Esterrios, "Gens de l'Est" (Catalaniens, Provençaux, Italiens...), s'impliquent beaucoup dans ces affaires.





Historique

La naissance officieuse de la province d'Algarvo eut lieu en 4530 : la Lusitania abandonna alors ses droits sur l'Algarvo, qui connut ainsi une autonomie de fait. La Lusitania fut ensuite incorporée en 5080 au sein de l'Empire d'Espanyia, qui organisa aussitôt l'occupation de l'Algarvo. Les émissaires de Madreid négocièrent avec les oasis de l'est, puis annoncèrent la naissance officielle de la province d'Algarvo. Le vicomte de Faro, un Lusitanien exilé hors de sa province, en devint le gouverneur...

L'Invasion Granbretonne

Le Califat arabe de Maarkesh envahira l'Algarvo le 12 février 5299, mais laissera à la tête de la province le vicomte, qui feindra docilement de se soumettre. Un mois et demi plus tard, les armées arabes évacueront la province, que les légions granbretonnes auront subitement envahie depuis le nord et l'est. Des garnisons de Fourmis investiront alors les cités le 2 avril, et captureront sans combattre la capitale, d'où le vicomte aura pu discrètement s'enfuir vers les oasis de l'ouest. L'Ordre de la Mouche enverra dans le désert des expéditions, dont la plupart périront face aux mutants, aux pirates ou encore aux Fils du Soleil. Un demi-mois plus tard, les garnisons de Fourmis quitteront l'Algarvo à l'annonce de la guerre civile granbretonne, non sans avoir incendié les cités derrière elles. La reconstruction de Faro commencera dès le mois de juin et le vicomte reprendra en main la province...

Voyager en Algarvo

Faire un voyage en Algarvo relève du suicide pour un groupe qui ne s'y est pas préparé. Cette région est extrêmement hostile à la vie humaine. Les différents problèmes à résoudre pour espérer traverser l'Algarvo sont la chaleur, la radio-activité, et les hordes de mutants. L'une des solutions envisageables pour lutter contre la chaleur est de voyager de nuit et d'emporter une grande quantité d'eau. Pour la radio-activité, sans être soi-même un mutant, point de salut. Pour le dernier problème enfin, les hordes de mutants, le groupe se devra d'avoir de solides guerriers à sa disposition. En bref, l'Algarvo est réservé à un groupe d'aventuriers expérimentés, équipés et motivés.





L'Alhambra





Géographie

L'Alhambra est avec la Riora la plus petite province du royaume. Elle est principalement couverte de montagnes et de plaines étroites que les irrigateurs venus de la lointaine Arabia ont transformées en riches terres. Granad' est la seule agglomération de la province. Située dans les montagnes, elle constitue une forteresse difficile à prendre.

Démographie

Deux peuples cohabitent : les Espanyiens et les Arabes. Les premiers sont citadins et les trois-quarts d'entre eux vivent à Granad', alors que les seconds sont plus ruraux, moins riches, et considérés comme inférieurs par les Espanyiens. Il y a encore un nombre comparativement élevé de mutants ; ceux-ci habitent dans les montagnes, où on les laisse vivre. Il en va autrement des goules des mers que chassent mathurins génétiques et hôpitaliers.

Population d'Alhambra

Humains

Espanyiens	40 000
Arabes	25 000

Non-Humains

Lusitaniens	500
Survivants	500

Evénements en Alhambra

Événements Communs

- Une altercation éclate au marché entre un paysan arabe et un client espanyien. Ce dernier prétend que les fruits du paysan sont gâtés et exige de se faire rembourser. La milice intervient.

- Le comte Rodriguez ou l'un de ses fils se promène dans Granad' et interroge la population. Il est escorté de deux gardes d'Acier seulement.

- Un marchand ambulant refuse d'obéir à l'ordre d'un milicien arabe de libérer la rue de son chariot. L'arrivée inopinée d'un milicien espanyien règle le différend.

- Les mathurins génétiques et les hôpitaliers se lancent dans des opérations rivales contre les goules des mers. Ils ont parié une grosse somme sur leur victoire respective.

Événements Rares

- Un voleur arabe à la tire doit à l'intervention des mercenaires de ne pas être lynché par la foule.

- Un diacre a été retrouvé assassiné. Les épurateurs massacrent trois prêtres arabes en guise de représailles.

- Un miracle s'est produit à la cathédrale ! Un malade de 50 ans, après sept jours de prières, a guéri et en paraît 20.

Événements Rarissimes

- L'un des fils du comte Rodriguez revient victorieux d'une expédition sur mer, où il a écrasé une flottille pirate des Barbaresques d'Afrik. Il est fêté par toute la cité.

- Un ambassadeur arabe vient en visite officielle à Granad', où on craint un attentat des épurateurs contre lui. On renforce la sécurité et on redouble de vigilance.





Organisation Politique

Le Comté d'Alhambra est une province royale dont le gouverneur est le comte lui-même. Celui-ci doit appliquer les lois espanyiennes et régler seul les problèmes internes. Un représentant du roi est là pour contrôler les actions du comte. Celui-ci s'aide d'un conseil pour diriger la province. Ce conseil se compose de représentants de chaque couche de la population. On y trouve ainsi un représentant des nobles, des marchands, des artisans, des paysans, et, depuis l'avènement de Rodriguez, des irrigateurs arabes. Assistent aussi aux réunions l'évek de Granad', le représentant de Philepe III, et les quatre fils du comte, qui sont là en tant qu'observateurs. Le représentant de la Couronne a droit de veto sur les décisions du conseil. Le projet est alors discuté au niveau royal, mais l'incompétence de l'actuel représentant fait que celui-ci ne l'utilise pas et l'argent que lui offre régulièrement le comte l'en dissuade. La principale agitation politique est le problème arabe. Jadis, les Espanyiens étaient les maîtres ; Rodriguez ne l'entend pas ainsi et il a apaisé la révolte naissante en permettant aux Arabes d'élire un représentant au conseil. Cependant la haine héritée de la guerre n'est pas morte et des groupes extrémistes comme les fils du Cimeterre Vengeur ou les Epurateurs sont là pour l'aviver.

Sa position de médiateur et de défenseur de la cause arabe ainsi que son passé ont permis au comte de tisser des liens privilégiés avec les Arabes d'outre-mer. Ainsi, il compte quelques sultans parmi ses amis, ce qui est mal vu par la Couronne, bien qu'il essaie de la convaincre de l'opportunité d'une alliance avec les sultanats arabes afin de résister à la Granbretanne, dont il connaît les ambitions. Quant à l'administration, il faut distinguer les administrateurs royaux, qui comptent parmi les plus incompétents et les plus corrompus de tout le royaume, et les administrateurs comtaux, qui tentent de pallier à la médiocrité des premiers.

Organisation Militaire

Traditionnellement, le gros des troupes des comtes d'Alhambra est composé d'une milice constituée des habitants eux-mêmes. Chaque homme (ou même chaque femme si elle le désire), lorsqu'il atteint 20 ans (ou lorsqu'il décide de s'établir en Alhambra), doit apprendre pendant 1 an à se battre et revenir tous les 2 ans servir pendant 1 mois dans la milice, qui assure l'ordre en temps de paix. À l'origine, seuls les Espanyiens pouvaient y entrer mais le comte a permis, récemment, aux Arabes d'y accéder également. Le nombre de miliciens est en temps ordinaire de 400 mais, en cas de conflit, il monte à 2 000, l'équipement étant suffisant.

La présence de cette armée populaire permet au roi de ne stationner qu'un seul tercio (4 000 hommes) à Granad'. Les officiers royaux d'Alhambra ne comptent pas parmi les plus compétents ni les moins corruptibles.

L'élite de l'armée est constituée des Gardes d'Acier, dont la charge est de protéger le comte et son palais : ils sont composés d'une centaine de hachiers protégés par des armures faites dans un acier bleui très résistant.

Les dernières troupes du comté sont les mercenaires que Rodriguez commandait jadis. Elles sont encore constituées d'Arabes pour la majeure partie. Ils sont armés d'armes incendiaires très meurtrières comme les lance-fusées des messagers de mort (200 hommes) ou les lance-flammes des cracheurs de feu (300) venus des Monts Atlas, auxquels on doit ajouter les archers de l'Atlas (400). Tous ces mercenaires sont très fidèles au comte et à ses fils, et louent souvent leurs services à la Lyanuria lorsque les provinces extérieures s'agitent trop. Les mercenaires conduits par l'un des fils du comte ont alors tôt fait de mater la révolte.

Milicien

FOR 12	**CON 10**	**TAI 10**	**INT 10**	**POU 10**
DEX 11	**APP 13**			

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 10

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Épée Longue* 35%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20.

Garde d'Acier

FOR 15	**CON 14**	**TAI 14**	**INT 12**	**POU 10**
DEX 15	**APP 12**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Plaques d'Acier bleui (1D10+3)

Armes : *Hache moscovienne* 75%, Dégâts 3D6+MD, PdS 25 ; *Hache d'Armes* 55%, Dégâts 1D8+2+MD, PdS 15 ; *"Brise-Crâne"* 12%, Dégâts Spéciaux *.

** Le brise-crâne est la botte de la Garde d'Acier. Elle s'utilise avec une hache à deux mains et provoque un faible traumatisme crânien (perte d'1 point d'INT et de 3 points d'APP). Elle est très peu répandue à l'extérieur de la Garde.*

Messager de Mort

FOR 14	**CON 14**	**TAI 11**	**INT 13**	**POU 10**
DEX 15	**APP 10**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Demi-Plaques (1D8-1)

Armes : *Lance-Fusée* 80%, Dégâts 4D6 *, Portée 50, Tirs 0 *, PdS 6 ; *Cimeterre* 60%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 19.

** Le lance-fusée s'utilise avec deux soldats : l'un porte le lance-fusée sur l'épaule tandis que l'autre vise, et tire. Les fusées sont héritées du Tragique Millénaire et portent à 300 m. Elles infligent 4D6 points de dégâts là où elles tombent, 3D6 dans un rayon d'un mètre, 2D6 dans les deux mètres, 1D6 dans les quatre mètres, etc. Sur le champ de bataille, les messagers de mort sont utilisés soit à l'arrière pour*





bombarder les ennemis à distance, soit à l'avant pour arrêter une charge de cavalerie lourde. Ces armes sont en nombre limité et à usage unique : une fois déchargées, elles deviennent complètement inutilisables.

Cracheur de Feu

FOR 13	**CON 14**	**TAI 13**	**INT 12**	**POU 10**
DEX 15	**APP 10**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Demi-Plaques (1D8-1)

Armes : *Lance-Flamme* 80%, Dégâts 3D6 *, Portée 5, Tirs 1, PdS 4 ; *Cimeterre* 60%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 19.

** Le lance-flamme a une portée de 5 m et une cadence d'1 tir par round. Il ne résiste pas à une immersion dans l'eau. Sur le champ de bataille, les cracheurs de feu forment un mur de feu devant lequel leurs ennemis reculent. Ces armes sont en nombre limité et d'utilisation risquée : cf. Hawkmoon NÉ.*

Compétences : Esquive 55%, Grimper 50%.

Archer de l'Atlas

FOR 13	**CON 13**	**TAI 13**	**INT 10**	**POU 10**
DEX 13	**APP 10**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Arc Composite* 70%, Dégâts 1D8+2+1/2 MD, Portée 100, Tirs 1 ; *Cimeterre* 60%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 19.

Compétences : Chercher 50%, Esquive 51%, Grimper 60%, Se Cacher 60%.

Les archers de l'Atlas peuvent être utilisés de manière conventionnelle en plaine mais ils excellent surtout dans la guerre en montagne.

Religions et Sectes

L'Église du Sincère Repentir est encore très forte dans cette province marquée par la lutte raciale mais aussi religieuse. Aussi le peuple est-il encore profondément religieux et l'évek actuel, Estella la Bien-Aimée, une intrigante qui a rapidement remplacé le précédent évek mort soudainement d'un mal inconnu. Cette foi a encore été renforcée depuis qu'ont commencé à se produire des guérisons miraculeuses dans la cathédrale de Granad'. Et, même si on lui prête de nombreux amants, Estella n'en a pas moins un grand pouvoir en Alhambra. L'autre religion présente est le Culte du Croissant, religion traditionnelle des Arabes. Elle est tolérée par le comte, qui l'officialiserait bien si le roi lui en laissait la possibilité.

Les luttes et les haines raciales ont bien entendu créé des sociétés secrètes dans les deux camps. Ainsi les Epurateurs, dévots de l'Église du Sincère Repentir, ont-ils juré de "remettre tous ces Arabes à leur place" et agissent en force le soir. En face, les fils du Cimeterre Vengeur, fanatiques du Culte du Croissant, assassinent le clergé du Sincère Repentir et les opposants aux Arabes.

Quant aux autres sectes, il y en a très peu, tout au plus quelques mathurins génétiques, quelques égalitaires venus pour tenter de régler le problème arabe (ils finissent en général égorgés par l'un des deux camps), et une Maison des Hôpitaliers.

Sciences et Arts

Depuis la prise de pouvoir du comte Rodriguez, l'Alhambra a vu un renouveau de la culture arabe. Le comte a même créé une université arabe. Sa taille est assez réduite mais on y enseigne l'architecture ainsi que les sciences telles l'astronomie ou les mathématiques. Cette université sert surtout aux diplômés d'autres universités à améliorer leur savoir et étendre leurs connaissances. Les savants arabes sont venus en nombre en Alhambra car le comte les subventionne. Il a fait bâtir une tour d'ivoire munie d'un énorme télescope dans son palais, d'où les astronomes sont plus à même d'étudier le ciel.

Quant aux arts, les Alhambrais sont des Andaluziens et ils ont le caractère artiste de ces derniers. On compte aussi parmi eux des architectes de renom.

Commerce et Artisanat

La guilde marchande est affaiblie en Alhambra suite à sa prise de position contre les Arabes (les fils du Cimeterre Vengeur ne pardonnent pas), aussi a-t-on vu se développer le commerce indépendant, que le comte encourage par peur du triste exemple andaluzien. Les guildes artisanales sont structurées et puissantes au contraire. Il faut y ajouter la guilde des irrigateurs, la plus riche.En effet, les irrigateurs arabes vendent leurs services à la Mantcha, l'Eztrémadre, et l'Andaluzia. L'impôt, levé par des hommes du comte, est rigoureusement égal à l'impôt fixé par le roi.

Personnalités

Rodriguez de Granad'

Rodriguez est un homme grand et athlétique à la peau matte. Sa joue et son œil gauche, emportés par un projectile en Germanie, ont été remplacés par une plaque d'or ciselé et un œil de rubis.



Le destin du comte est véritablement hors du commun. Fils d'une branche cadette de la famille des comtes de Granad', le jeune Rodriguez s'intéressa de près à la culture arabe alors qu'il suivait une formation martiale poussée. À vingt ans, il partit visiter les terres arabes, et forma une compagnie de mercenaires spécialisés, avec laquelle il guerroya dans toute l'Europe pendant près de quinze ans. Il combattit notamment avec et même contre le comte Airain (à la bataille de Cane). À trente-cinq ans, il apprit la mort de son oncle, qui laissait l'Alhambra au bord de la guerre civile, entre les mains de son fils unique. Très vite, Antonio fut débordé. C'est là qu'arriva Rodriguez avec ses mercenaires. Celui-ci déposa son cousin et prit en main les rênes de la province : en six jours, l'ordre était rétabli et les Arabes avaient reçu des droits.

Le comte Rodriguez a eu quatre fils avant que sa femme ne meure à la naissance du dernier.

L'aîné, Pedro, âgé de 24 ans, est un grand gaillard robuste, soldat et chef dans la lignée de son père mais sans sa finesse d'esprit ; il aime les solutions radicales et est d'ores et déjà un guerrier victorieux.

Le cadet, Diego, âgé de 23 ans, est plus artiste. Il est de ceux qui considèrent la guerre comme un art et est aussi un séducteur incomparable. Il escompte devenir un ménestrel talentueux à sa propre cour.

Le troisième, Rodero, avec ses 20 ans, est le plus pieux de tous. Il a choisi la foi dans l'ordre des hôpitaliers, dont il est commandeur en Alhambra.

Le benjamin, Vinco, est le plus intelligent de tous. Il remarque tout, comprend tout, et retient tout, et, même s'il a été élevé dans l'art de la guerre, il se destine à une grande carrière de scientifique malgré ses 19 ans.



Rodriguez de Granad'

Comte d'Alhambra et Noble-guerrier, 48 ans.

FOR 16 **CON 18** **TAI 15** **INT 17** **POU 16**
DEX 15 **APP 18**

Modificateur aux Dégâts : +1D4 Points de Vie : 17

Armure : Grand Harnois d'Acier bleui (1D10+5)

Armes : *Épée de Feu* * 98%, Dégâts 1D10+1+1D6+MD, PdS 20 ; *Épée longue* 98%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20 ; *Hache moscovienne* 84%, Dégâts 3D6+MD, PdS 25.

** L'épée de feu est une épée longue dont la lame est forgée dans un métal très dur ; celle-ci est percée de petits trous. Lorsqu'on sort l'épée du fourreau, la lame s'embrase par un procédé scientifique inconnu. Celle-ci inflige alors 1D6 points de dégâts supplémentaires.*

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaire) 98%, Artisanat (Équilibre) 80%, Baratin 78%, Déplacement Silencieux 83%, Éloquence 94%, Équitation 74%, Évaluer 84%, Grimper 56%, Langue Étrangère (Arabe) 51%, Marchander 86%, Médecine Rudimentaire 93%, Nager 84%, Orientation 66%, Se Cacher 83%.

Valeurs : Revanchard, amitié, honneur, beauté, bravoure.

Don Pancho

Don Pancho est le représentant de la Couronne en Alhambra ; il est totalement incompétent. Seul son rang lui a permis d'accéder à cette charge et il n'a qu'une seule passion : le jeu de paume, où il passe toute la journée.

Don Pancho

Représentant du roi en Alhambra et Noble, 44 ans.

FOR 11 **CON 14** **TAI 11** **INT 8** **POU 12**
DEX 13 **APP 10**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 13

Armure : Plaques + Heaume (1D10+2)

Armes : *Rapière* 46%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Baratin 64%, Éloquence 42%, Équitation 35%, Évaluer 44%, Jeu de Paume 92%, Marchander 64%.

Valeurs : Honneur familial, sens moral, réputation.

Estella la Bien-Aimée

Estella est depuis deux ans l'évek de Granad'. C'est une intrigante sans scrupules, qui a réussi, à force de complots, à devenir évek à quarante ans. Elle est belle, et on lui prête de nombreux amants, mais la survenue soudaine de miracles quelques mois après son arrivée fait qu'on la croit bénie de Dieu. L'ambition d'Estella est aussi forte qu'est faible sa foi, et elle ne désespère pas devenir un jour prophète. Elle est sans cesse accompagnée d'un diacre étrange nommé Moriano. Celui-ci parle peu et semble totalement dévoué à Estella. Il est très craint de tous les nobles de Granad'.



Estella la Bien-Aimée

Évek de Granad' et Érudite, 42 ans.

FOR 10	**CON 11**	**TAI 13**	**INT 21**	**POU 14**
DEX 12	**APP 17**			

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Aucune

Armes : *Dague* 37%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Musique) 120%, Baratin 100%, Éloquence 95%, Hypnose 142%, Langues Étrangères (Français 63%, Italien 63%), Marchander 100%, Monde Ancien 108%.

Valeurs : Culte de l'argent, obstinée, succès, ambitieuse, réputation, machiavélique.

Claudio Gomez

Claudio est le maître de la guilde marchande en Alhambra. C'est le type même du négociant qui a réussi. Il ne s'intéresse nullement à la politique et préfère s'occuper simplement de faire fructifier l'argent de la guilde et d'assurer le bonheur de sa famille. En fait, Claudio est un homme aimable et peu gênant, qui n'a rien à voir avec le problème arabe (il vient de Riora).

Claudio Gomez

Maître et Représentant de la guilde marchande, Marchand, 46 ans.

FOR 12	**CON 13**	**TAI 12**	**INT 14**	**POU 14**
DEX 14	**APP 14**			

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 13

Armure : Demi-Plaques (1D8-1)

Armes : *Sabre* 62%, Dégâts 1D6+2+MD, PdS 21.

Compétences : Baratin 68%, Chercher 38%, Éloquence 63%, Équitation 56%, Esquive 48%, Évaluer 99%, Marchander 80%.

Valeurs : Obstiné, obéissant, vie de famille, sens moral, généreux, bravoure.

Haïssan Ben Harouf

Haïssan Ben Harouf est le représentant arabe au conseil du comte. C'est aussi l'émir des Arabes d'Alhambra et leur chef religieux. En dehors de tout ça, Haïssan est un savant supérieurement doué et le recteur de l'université arabe. De plus, il est modeste et conscient des aspirations de son peuple. Il a pleine confiance en Rodriguez et le soutient toujours.

Haïssan Ben Harouf

Émir de Granad' et Érudit, 63 ans.

FOR 8	**CON 10**	**TAI 9**	**INT 26**	**POU 13**
DEX 7	**APP 17**			

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 10

Armure : Aucune

Arme : Aucune

Int Libre : 2

Compétences : Astronomie 94%, Baratin 40%, Éloquence 41%, Hypnose 62%, Langue Étrangère (Espanyien) 78%, Marchander 42%, Potions 42%, Réparer/Concevoir 104%.

Secrets Technologiques : Cataplasme Miraculeux 1, Drogues Médicinales 1, Drogues Stimulantes 1, Emplâtre Régénérant 1, Gaz 1, Héliographe 2, Hormone de Croissance 2, Insensibilité 2, Mécanisme à Ressorts 1, Moteur à Combustion Interne 4, Moteur à Propulsion Naturelle 2, Moteur à Vapeur 3, Transmutation 3.

Valeurs : Obstiné, altruiste, amitié, pédagogue, généreux.

Federico Mællo

Grand-Maître de la guilde des fondeurs et Représentant des artisans

Federico est le grand-maître de la guilde des fondeurs et le représentant des artisans au conseil du comte. Il devrait donc posséder une grande influence politique mais il ne peut que s'efforcer de conserver sa place administrative. En effet, les grand-maîtres des autres guildes artisanales convoitent celle-ci et intriguent constamment pour s'en emparer. Federico est un homme âgé et fatigué à la santé devenue fragile. Il pourrait bien être prochainement renversé par l'un de ses deux principaux rivaux : le grand-maître de la guilde des ébénistes ou celui de la guilde des souffleurs de verre...

Valeurs : Statut social, réputation, honneur familial.

Sites Intéressants

Granad'

40 000 habitants

C'est la capitale de la région et la seule cité de la province, peuplée en majorité d'Espanyiens. Elle est située au milieu des montagnes et cernée d'épaisses murailles surmontées par des trébuchets, ce qui fait d'elle une cité-forte difficilement prenable. C'est aussi une ville magnifique, composée d'un riche quartier marchand mais aussi d'un quartier pauvre, où voleurs et criminels font la loi.

Cette puissante pègre est la conséquence des haines raciales qui ont marqué l'histoire de la province. Quant au comte, il réside dans un magnifique palais arabe de l'Age d'Or, l'Alhambra, entouré de merveilleux jardins. Granad' renferme enfin deux autres monuments importants : la cathédrale du Sincère Repentir et l'université arabe des sciences.



Moril

8 000 habitants

C'est un bourg moyen et l'unique port du comté, peuplé pour moitié d'Espanyiens et pour moitié d'Arabes. Il est localisé au fond d'une petite baie dont l'entrée est flanquée par deux tours quasi-suspendues sur deux rochers énormes. Ce port fortifié est pourtant un comptoir prospère, comprenant un quartier portuaire avec ses docks, ses entrepôts, ses auberges, et plusieurs quartiers où les artisans se groupent par activité.

La Sierra Mutana

C'est sous ce nom que l'on désigne les montagnes qui servent de refuge aux mutants d'Alhambra. Ceux-ci, quelques centaines, vivent en autarcie. Ils ne sont pas persécutés car les Alhambrais ont mieux à faire que de s'occuper de mutants et seuls quelques fous lancent de temps à autre des expéditions dans la Sierra Mutana.

La Grande Moskée

Fort peu savent sa position exacte au cœur des montagnes. La Grande Moskée est le centre spirituel du Culte du Croissant. C'est en outre le quartier général des fils du Cimeterre Vengeur. Les croyants désireux d'y venir prier y sont conduits les yeux bandés par des prêtres.

Historique

L'histoire de l'Alhambra débuta avec l'invasion de l'Andaluzia et la perte de Granad' durant l'année 5183 aux mains d'une armée arabe venue de la côte nord de l'Afrik. Leur attaque fut tout autant surprenante et foudroyante. Leur chef prit le contrôle de la ville et donna les terres alentours à ses principaux lieutenants. Leur victoire n'eut toutefois pas de vrai lendemain. L'Armée Impériale isola le territoire de Granad' et simultanément des résistants locaux, menés par le comte de Granad' passé dans la clandestinité, sabotaient les possessions des occupants.

La reprise de la ville eut finalement lieu lors de l'année 5184 lorsque l'armée espanyienne attaqua. Les hommes du comte de Granad' sortirent soudain des bas-fonds de la ville pendant que les défenseurs arabes étaient tous sur les murailles. Les assiégeants remportèrent rapidement la victoire dans la journée avec l'aide du comte de Granad' qui fut récompensé par la création de la province d'Alhambra. Le comte de Granad' échappait ainsi à la suzeraineté de l'Andaluzia et le roi d'Espanyia enlevait l'autonomie de celle-ci pour Granad'.

Beaucoup d'Arabes demeurèrent en Alhambra et, longtemps, ils furent les esclaves des Espanyiens. Mais, à force d'être maltraités, ils commencèrent à manifester. Le comte d'Alhambra tua



dans l'œuf la révolte de 5250 en exécutant tous les meneurs. Les années suivantes connurent une escalade du conflit. Partout en Alhambra, la révolte grondait, des incidents éclataient sporadiquement, et, en 5271, le comte d'Alhambra mourut en laissant une province au bord de la guerre civile à son fils Antonio peu compétent. Les quelques mois où il exerça le pouvoir furent marqués par la violence et la haine. Rodriguez, apprenant cela, revint pendant l'année 5272 à la tête de ses mercenaires. Il imposa son pouvoir et déposa son cousin. En six jours, les mercenaires rétablirent l'ordre. En outre, les Arabes acquérirent les mêmes droits que les Espanyiens, et la province connut un renouveau, où se créa une culture hispano-arabe originale, même si toutes les vieilles haines n'étaient pas mortes.

L'Invasion Arabe

Le 2 février de la 88ème année de l'Aigle (5299), le calife de Maarkesh demandera au comte de laisser débarquer ses troupes en Alhambra, celui-ci refusera, et le calife le menacera en vain. Les armées arabes attaqueront Jibraltar le 6 puis débarqueront à Kadiz le 8. Le comte Rodriguez annoncera alors qu'il ne prendra pas part au conflit mais qu'il fermera ses frontières à quiconque. L'empereur ordonnera cependant au commandant du tercio de Granad' d'aller repousser les armées arabes mais ses troupes se feront écraser par des renforts récemment débarqués à Jibraltar. Les armées arabes achèveront la conquête de l'Andaluzia puis menaceront à nouveau l'Alhambra. Le comte Rodriguez prêtera alors allégeance au calife et il sera nommé sultan de Granad'.

L'occupation arabe ne changera pas grand chose dans la province. Le Culte du Croissant sera officialisé et les tercios de l'Empire seront remplacés par des unités de janissaires issues de Maurétanie. L'émir Haïssan deviendra plus important mais il ne remplacera pas le comte et la population remarquera à peine le changement.

L'Invasion Granbretonne

Le calife de Maarkesh décidera de faire de Granad' l'un des points majeurs de la résistance en cas d'invasion granbretonne. Le 2 avril, l'Ordre de l'Araignée se heurtera à Granad' et les féroces guerrières granbretonnes seront d'abord repoussées. Pendant une semaine, les assauts des Araignées se briseront sur les murailles de la cité, face aux trébuchets, balistes, lances-fusées, et lance-flammes des défenseurs. L'Ordre de la Guêpe s'attaquera à son tour à Granad' et un de ses essaims réussira enfin à ouvrir le 12 les portes de la cité. Le combat s'engagera dans les rues mais finalement le comte se rendra lorsqu'il se retrouvera isolé avec ses gardes et quelques mercenaires dans son palais. Une connétable de l'Ordre de l'Araignée prendra possesion du palais de l'Alhambra et ordonnera l'incarcération du comte Rodriguez jusqu'à ce qu'il soit décidé de son sort.

La Libération

L'occupation granbretonne sera exceptionnellement brève. Les féroces guerrières auront à peine commencé l'exploitation de la cité lorsqu'elles seront rappelées à Londra pour la guerre civile. Les légions ténébreuses évacueront donc la province après avoir massacré la population de la capitale, empoisonné les récoltes de la province, et rendu inopérant le réseau de communication. Le comte aura cependant réussi à prendre la fuite dans la confusion générale.

Le repeuplement de Granad' débutera dès le début du mois de juillet et l'Alhambra reviendra presque à son ancien statut. Le comte Rodriguez, avant de prêter serment, exigera toutefois de l'empereur la reconnaissance officielle du Culte du Croissant. La Cour Impériale, après avoir surmonté tant bien que mal la guerre, ne sera pas en mesure de refuser, et le comté connaîtra enfin la paix.

Voyager en Alhambra

On n'a que peu à voyager en Alhambra, compte tenu de la taille de la province. On compte seulement quatre routes partant de Granad', larges et bien entretenues, allant vers Kordou, Malgala, Mursie, et Alméria. Il n'existe qu'un seul port digne de ce nom en Alhambra : Moril.



L'Andaluzia

Géographie

La beauté de ces plaines irriguées, où poussent des fruits gorgés de soleil (il existe une vieille rivalité entre Andaluziens et Lyanuriens, qui prétendent chacun produire les meilleurs fruits d'Espanyia), mais aussi des blés tendres, frappe le voyageur, tandis que les arides sierras sont le domaine des vins blancs capiteux et des oliviers. Seules quelques jungles marécageuses demeurent à l'embouchure du Guadalvir, où vit un rat vert glauque qui donne son nom aux marais. Mais le voyageur ne trouvera pas que des champs et des vignes car les villes andaluziennes sont merveilleuses : elles regorgent de mille merveilles datant de l'Age d'Or. Et l'Andaluzia, avec ses cultures paisibles et ses villes magnifiques, est une région qui inspira bien des poètes.

Démographie

Le caractère agricole de la province fait qu'une large part des Andaluziens sont des fermiers mais il y a également nombre de pêcheurs sur les côtes et les cours d'eau. Quant aux villes, elles regorgent d'artisans, de marchands, et d'érudits. L'Andaluzia accueille aussi beaucoup d'étrangers résidant pour la plupart à Sevil. Ceux-ci sont parfois des émissaires ou des étudiants mais surtout des mercenaires de la guilde marchande. On ne trouve cependant aucun Granbreton car leur présence est interdite.

Quant aux mutants, les seuls vivant en Andaluzia affrontent les montagnards sauvages dans les Bétiks. Par ailleurs, quelques bandes venues d'Algarvo s'essaient de temps en temps à des raids mais ne s'installent jamais. Par contre, les goules des mers sont

Evénements en Andaluzia

Événements Communs

- Une bagarre éclate dans une auberge à Sevil entre Casques d'Argent et mercenaires de la guilde marchande.

- Un règlement de comptes sur un quai à Malgala entre deux flibustiers : le différend est réglé au couteau.

- Les Casques d'Argent patrouillent par deux dans tous les lieux louches aux alentours.

- Les étudiants de l'Académie de l'Europe jouent des tours aux passants bienveillants.

Événements Rares

- Un marchand de la guilde a été mystérieusement assassiné au cours de la nuit. Une enquête est ouverte.

- Un enfant a été retrouvé mort quelques jours après avoir été enlevé. Son corps a été horriblement mutilé. Les prêtres font de beaux sermons. Les recherches ne donnent aucun résultat. Les adorateurs de Sarnissa sont-ils coupables de ce crime?

- Un noble que l'on disait fidèle au duc se trouve soudain ruiné. Ses biens sont confisqués par ses créanciers qui ne sont autres que des membres de la guilde marchande.

Événements Rarissimes

- Un haut-dignitaire d'un pays étranger est en visite à Sevil. La sécurité est doublée mais la ville est en liesse.

- Une caravane de la guilde a été attaquée. Les survivants parlent de guerriers masqués ressemblant à des Granbretons. Les maigres recherches des Casques d'Argent n'aboutissent à rien. Les présumés Granbretons se sont comme volatilisés dans la nature.



un véritable fléau. Elles étaient auparavant combattues par les mathurins génétiques mais, ceux-ci étant trop influencés par la Lyanuria, les ducs d'Andaluzia firent appel aux hôpitaliers, qui combattent aujourd'hui encore les goules en échange d'avantages financiers.

Population d'Andaluzia

Humains	
Espanyiens	1 490 000
Etrangers	10 000
Non-Humains	
Goules des Mers	7 500
Survivants	500

Organisation Politique

La région d'Andaluzia est une province autonome, c'est à dire que le duc est maître sur ses terres et que ses seules obligations sont de prêter une assistance militaire à la Couronne et de verser une part des impôts perçus au roi (les autres provinces prennent pour elles une part des impôts prélevés pour le roi).

Le duc actuel est Luko de Sevil : il a hérité du titre et de la place, bien que son père ne soit pas encore mort. En effet, le vieux duc Alphonso abandonna son titre en apprenant la mort de son fils aîné Xavier (cf. La Lyanuria). Il se retira alors dans sa bibliothèque, où il vit cloîtré la plupart du temps. Mais Luko est loin d'avoir les talents de son père en matière de politique, et ses mesures, ainsi que les méthodes de son conseiller personnel, Don Garcia, ne lui attirent que la défiance des nobles et même du peuple.

La guilde marchande joue elle aussi un très grand rôle dans la politique. La guilde essaie de contrôler politiquement le duché afin d'augmenter ses richesses et, depuis plus d'un siècle, les ducs luttent afin de garder le contrôle de la région. Les ancêtres de Luko y réussissaient assez bien mais, profitant de la faiblesse du duc actuel, la guilde a redoublé son attaque, d'autant plus dangereuse que le cousin de Luko est de son côté et apparaît comme un successeur potentiel sous l'entière domination de la guilde marchande. La guerre de l'ombre a donc été déclarée et c'est une longue lutte pour placer ses partisans aux postes importants ou se livrer à des coups bas, car tant Don Garcia, premier conseiller du duc Luko, qu'Antonio Guzman, maître de la guilde en Andaluzia, n'ont ni scrupules, ni remords. Mais aucun des deux camps ne peut se permettre de trop affaiblir l'autre car le duc a besoin des impôts perçus par la guilde, et la guilde a besoin des troupes contrôlées par le duc.

Pour ce qui est de l'administration, les choses pourraient être pires. Certes, il y a une lutte pour les postes-clefs entre la guilde et le duc, aussi nombre de nobles et de marchands ambitieux sont aux postes importants et s'occupent plus de politique que de leurs tâches administratives. Mais il existe encore beaucoup de responsables compétents désignés sous le duc Alphonso et demeurés fidèles à son fils Luko. L'administration ne se porte donc pas trop mal même si les receveurs d'impôts prélèvent parfois plus de taxes qu'ils ne devraient, que les officiers andaluziens agissent étrangement et que l'on dit les juges plus cléments envers les fortunés. Mais il s'agit sans doute là de racontars et de plaintes que l'on pourrait trouver dans n'importe quel pays...







Organisation Militaire

L'armée des ducs d'Andaluzia fut brisée par la Couronne après la guerre d'indépendance d'Andaluzia. La province revint à une armée féodale, qu'elle conserva lorsqu'elle obtint l'autonomie. Aussi le duc d'Andaluzia peut-il appeler ses barons et leurs troupes sous ses ordres, et c'est pour cela qu'elles sont si disparates. Les corps d'armée les plus importants sont les chevaliers de Sevil (300) constitués par les fils des familles nobles de la ville, les arbalétriers de Sevil (1 000), les porteurs de feu de Huelava (300) montés sur des ponycarps, les faucheurs à cheval de Kordou (300), les archers de Kordou (1 000), les éclaireurs du Rat Glauque (100), les flibustiers de Malgala (2000) écumeurs des mers au nom de leur baron, les tirailleurs des Bétiks (500) armés des redoutables arcs des montagnards, ainsi que les troupes des barons mineurs (4 000 divisés en groupes de quelques dizaines). À ces troupes viennent s'ajouter 1 000 hôpitaliers et 2 000 mercenaires de la guilde marchande peu favorables au duc.

De plus, la Couronne maintient en permanence une flotte à Jibraltar afin de prévenir les raids des corsaires de Tunis et faire payer les taxes de passage du Détroit. Ces soldats forment sept tercios (28 000 hommes), 250 navires, et 20 dirigeables : ce sont les seules troupes royales.

Le dernier corps d'armée de la province est constitué des 2 000 "Casques d'Argent" (ainsi nommés à cause de leur haut casque poli reflétant l'éclat du soleil). Ceux-ci étaient à l'origine la garde du duc d'Andaluzia puis, au fil du temps, ils en vinrent à assurer l'ordre dans Sevil puis dans tout le duché. Les Casques d'Argent sont très structurés : il y a un sergent par poste mineur, et un ou plusieurs officiers par poste majeur dans les grandes cités. Chaque poste est à moins d'une journée de cheval du plus proche, et régulièrement certains Casques d'Argent nommés les arpenteurs patrouillent à cheval de poste en poste pour faire circuler les informations. Ils en sont même arrivés à porter des lettres pour un tarif variant de 5 C à 5 A selon la distance. Ils encourent d'ailleurs pour cette raison les foudres de la guilde des messagers, qui les accuse de concurrence déloyale

Les Casques d'Argent sont recrutés parmi la population éloignée des lieux où ils sont placés. Ils sont donc extrêmement efficaces et très peu corruptibles. De plus, le duc Alphonso a accru il y a quelques années leur pouvoir en leur donnant le droit de prononcer des sentences pour les délits mineurs, droit qui appartenait auparavant aux nobles, qui en abusaient. Les Casques d'Argent sont en général loyaux à leur duc et de fréquentes bagarres les opposent aux mercenaires de la guilde, qui ont aussi le droit d'assurer l'ordre à Sevil.

Chevalier de Sevil

FOR 15 **CON 14** **TAI 12** **INT 14** **POU 14**
DEX 15 **APP 14**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Plaques + Heaume (1D10+2)

Armes : *Épée Longue* 75%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20 ; *Lance Longue* 70%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 15 ; *Grand Bouclier* 30%, Dégâts Repousser, PdS 26.

Compétence : Équitation 80%.

Les chevaliers montent des destriers caparaçonnés.

Arbalétrier de Sevil

FOR 13 **CON 14** **TAI 11** **INT 10** **POU 10**
DEX 13 **APP 12**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 13

Armure : Mailles (1D6+2)

Armes : *Arbalète Lourde* 55%, Dégâts 2D6+2, Portée 80, Tirs 1/3 ; *Épée Courte* 45%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 20.

Porteur de Feu de Huelava

FOR 15 **CON 15** **TAI 12** **INT 12** **POU 10**
DEX 15 **APP 12**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Demi-Plaques (1D8-1)

Armes : *Lance-Feu Espanyienne* 75%, Dégâts 3D6, Portée 50, Tirs 1, PdS 6 ; *Épée Courte* 60%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Petit Bouclier* 30%, Dégâts 1D3+MD+Repousser, PdS 20.

Compétence : Équitation 70%.

Les porteurs de feu montent des ponycarps (cf. L'Algarvo).

Faucheur de Kordou

FOR 14 **CON 14** **TAI 12** **INT 10** **POU 10**
DEX 15 **APP 12**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Épée Longue* 60%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20 ; *Dague* 40%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétence : Équitation 70%.

Les faucheurs montent des chevaux.

Archer de Kordou

FOR 11 **CON 12** **TAI 12** **INT 10** **POU 10**
DEX 13 **APP 12**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Arc Long* 50%, Dégâts 2D6+1+1/2 MD, Portée 200, Tirs 1 ; *Épée Large* 40%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20.





Éclaireur du Rat Glauque

FOR 13 **CON 14** **TAI 10** **INT 13** **POU 13**
DEX 16 **APP 14**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Arc Court* 80%, Dégâts 1D6+1+1/2 MD, Portée 80, Tirs 1 ; *Épée Large* 35%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 60%, Chercher 50%, Déplacement Silencieux 60%, Écouter 50%, Pister 50%, Se Cacher 60%.

Flibustier de Malgala

FOR 13 **CON 13** **TAI 12** **INT 10** **POU 10**
DEX 15 **APP 13**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Sabre d'Abordage* 60%, Dégâts 1D6+2+MD, PdS 21 ; *Dague de Main* 50%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Dague de Lancer* 40%, Dégâts 1D4+1/2 MD, Portée 10, Tirs 1, PdS 12.

Compétences : Artisanat (Équilibre) 60%, Grimper 80%, Nager 60%, Sauter 40%.

Tirailleur des Bétiks

FOR 15 **CON 15** **TAI 11** **INT 12** **POU 12**
DEX 12 **APP 10**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Arc des Bétiks* (*) 70%, Dégâts 2D8+2+1/2 MD, Portée 250 m, Tirs 1, PdS 14 ; *Hache d'Armes* 60%, Dégâts 1D8+2+MD, PdS 15 ; *Dague* 50%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

** L'arc des Bétiks est fabriqué par les montagnards sauvages avec les cornes d'une chèvre noire à six pattes et le bois d'un arbuste mutant. Il inflige 2D6+2 points de dégâts et sa portée atteint 250 m. Il faut un minimum de 15 en FOR et de 11 en DEX pour l'utiliser correctement. Lorsqu'il est détendu, deux hommes sont nécessaires pour tendre la corde.*

Mercenaire de la Guilde marchande

FOR 14 **CON 14** **TAI 12** **INT 10** **POU 10**
DEX 14 **APP 10**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Demi-Plaques (1D8-1)

Armes : *Épée Large* 50%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Bagarre* 85%, Dégâts 1D3+MD.

Casque d'Argent

FOR 11 **CON 12** **TAI 11** **INT 11** **POU 11**
DEX 12 **APP 13**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Mailles (1D6+2)

Armes : *Épée Large* 50%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Bagarre* 90%, Dégâts 1D3+MD ; *Arc Court* 30%, Dégâts 1D6+1+1/2 MD, Portée 80, Tirs 1.

Compétences : Baratin 30%, Chercher 40%, Équitation 40%.

Les Casques d'Argent montent des chevaux.

Soldat Féodal *

FOR 12 **CON 12** **TAI 11** **INT 10** **POU 10**
DEX 12 **APP 12**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Mailles (1D6+2)

Armes : *Épée Large* 50%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Arc Court* 40%, Dégâts 1D6+1+1/2 MD, Portée 80, Tirs 1 ; *Dague* 30%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

** Ceci n'est qu'un exemple de soldat féodal car la diversité de leur armement est trop grande pour mentionner toutes les combinaisons existantes ici.*

Hôpitalier (Chevalier de Rhodes)

FOR 14 **CON 13** **TAI 11** **INT 13** **POU 10**
DEX 14 **APP 13**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 12

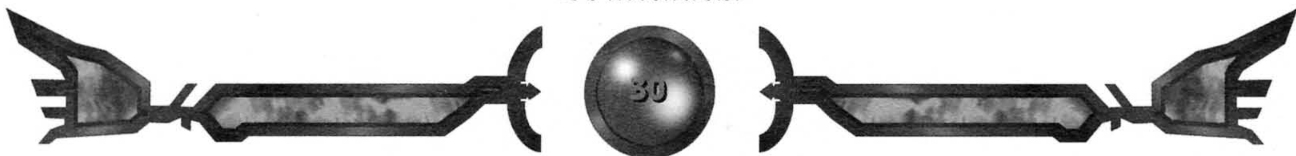
Armure : Mailles (1D6+2)

Armes : *Épée Longue* 60%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20 ; *Arc Long* 50%, Dégâts 2D6+1+1/2 MD, Portée 200, Tirs 1 ; *Dague* 40%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Artisanat (Équilibre) 50%, Esquive 48%, Équitation 40%, Grimper 80%, Langue Commune 105%, Médecine Rudimentaire 50%, Nager 60%.

Religions et Sectes

Les Andaluziens pratiquent l'Église du Sincère Repentir sans grande conviction et par habitude. Les prêtres d'Andaluzia sont sans doute parmi les plus corrompus du pays ; seuls les hôpitaliers viennent éclairer cet obscur tableau. Malgré cela, les autres modes de pensée n'ont pas réussi à s'imposer car les paysans andaluziens ne voient pas d'intérêt à se mêler de problèmes religieux dont ils n'ont que faire. Seuls la branche pacifique des égalitaires et le Culte du Vrai Dieu ont





une certaine importance parmi les érudits et les artistes de Sevil. Il existe même une petite église dédiée au Vrai Dieu dans le quartier des ambassades. L'accès en est théoriquement interdit aux Espanyiens mais il y a bien longtemps que l'évek ne fait plus respecter cette interdiction.

Cependant, Sevil mais aussi Kordou abritent une secte autrement plus dangereuse que toutes les autres. Les membres de cette secte se nomment les adorateurs de Sarnissa. Il s'agit principalement de nobles, de marchands, voire d'artistes oisifs. Ces adorateurs s'adonnent à tous les vices : alcool, drogue, etc. Leurs sbires parcourent les rues la nuit afin de faire des captifs. Les adorateurs se livrent ensuite en l'honneur de leur déesse au sacrifice de leurs victimes, sans se salir les mains, se contentant d'assister à leur torture et de leur asséner enfin le coup de grâce. Les adorateurs de Sarnissa prônent l'amoralité perverse et la recherche égoïste du plaisir. Leur symbole est une étoile à huit branches, qu'ils peignent parfois artistiquement sur les murs de Sevil. Il est extrêmement difficile de capturer les adorateurs car ils sont riches et ont sous leurs ordres nombre de sbires.

Les doctes, curieusement, sont très peu nombreux à Sevil, sans doute en raison de leur trop grand académisme, qui déplaît à la nature artistique des professeurs même de Sevil. Ceux-ci sont aussi très individualistes.

Sciences et Arts

Si l'Andaluzia ne brille pas par son potentiel scientifique (tout juste trouve-t-on quelques savants à Sevil et à Kordou), la beauté de cette terre semble propice aux artistes et aux poètes. Outre la plus grande université d'Europe en matière d'arts et de lettres à Sevil (appelée Académie de l'Europe car on y étudie toutes les langues d'Europe et toutes les littératures du monde connu) et la très réputée Université des Beaux-Arts de Kordou, on peut rencontrer un nombre impressionnant d'artistes et de comédiens tant à Sevil qu'à la campagne : bien plus que dans toute autre province d'Espanyia. La si grande floraison des arts dans la province est sans aucun doute engendrée autant par la totale désorganisation de l'Église que par les riches mécènes incarnés par des nobles ou des marchands fortunés de la guilde.

Commerce et Artisanat

La forte implantation de la toute-puissante guilde marchande d'Espanyia au sein de la province contribue à faire de l'Andaluzia l'une des premières régions commerciales du pays. Chaque jour, des milliers d'objets sont échangés et cela malgré les taxes exorbitantes prélevées par le duc afin de ruiner la guilde (celles-ci n'ont pour seul effet que de renforcer encore son influence car elle seule peut supporter ces taxes sans faire faillite).

Quant à l'artisanat, il est florissant surtout à Kordou, cité renommée dans tout le pays non seulement pour ses cuirs mais aussi pour ses peaux de krokos tannées. Les autres artisanats telles la joaillerie, l'orfèvrerie, ou l'architecture sont aussi assez présents alors que les autres le sont beaucoup moins. Il faut noter que les montagnards sauvages des Bétiks fabriquent avec les cornes d'une chèvre noire à six pattes et le bois d'un arbuste mutant un arc composite d'une qualité exceptionnelle. Ils échangent cet arc contre des armes de métal à la guilde.

Personnalités

Alphonso de Sevil

Alphonso de Sevil est un homme âgé d'une soixantaine d'années qui a été brisé par le départ puis la mort de son fils Xavier (cf. La Lyanuria). Jadis habile en politique et reconnu pour sa diplomatie, Alphonso fut soudain plongé dans un noir désespoir à l'annonce de la mort de son fils. Dans sa sombre colère, il fit fermer l'ambassade de Granbretanne et bannir tous les diplomates ; puis il fit interdire la présence de tous les Granbretons dans la province. Le duc s'est maintenant retiré dans sa bibliothèque où il vit tel un hermite et c'est son second fils, Luko, qui occupe les fonctions aussi bien de duc que de maître incontesté de l'Andaluzia.

Duc Alphonso

Duc-Père d'Andaluzia et Noble-érudit, 60 ans.

FOR 10 **CON 12** **TAI 11** **INT 19** **POU 13**
DEX 10 **APP 16**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Aucune/Plaques + Heaume (1D10+2)

Armes : *Épée Large* 33%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20.

Compétences : Art (Musique) 84%, Baratin 65%, Éloquence 45%, Langues Étrangères (Français 57%, Granbreton 57%), Langue Nationale (Espanyien) 57%, Marchander 48%, Monde Ancien 86%, Orientation 41%, Scribe 40%.

Valeurs : Statut social, honneur familial, vie de famille, sens moral, généreux, honneur.

Luko de Sevil

Second fils du duc Alphonso, Luko est le véritable dirigeant du duché. C'est un homme capable d'avoir de bonnes idées mais totalement démuni de l'expérience politique de son père et placé sous l'influence de Don Garcia, ce qui n'arrange rien. Aussi Luko n'est-il pas très populaire tant parmi les nobles, qui pour certains déplorent sa maladresse, que parmi le peuple, qui, même s'il le préfère à la guilde marchande, ne l'apprécie pas particulièrement.





Duc Luko

Duc d'Andaluzia et Noble, 28 ans.

FOR 13 **CON 14** **TAI 9** **INT 14** **POU 13**
DEX 15 **APP 12**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Aucune/Plaques + Heaume (1D10+2)

Armes : *Rapière* 47%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Epée Longue* 27%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20.

Compétences : Art (Musique) 41%, Baratin 78%, Eloquence 32%, Équitation 32%, Langue Nationale (Espanyien) 42%, Marchander 45%, Monde Ancien 39%.

Valeurs : Statut social, honneur familial, amitié, obéissant, couard.

Don Garcia

Ce personnage ventripotent toujours occupé à lisser sa fine barbiche noire est un ami d'enfance et le conseiller personnel de Luko. Il ordonne tout ce que le duc n'ose pas ordonner ; il n'hésite pas à employer la force ou la ruse, voire à violer la loi, pour arriver à ses fins. Autant dire que peu de gens en Andaluzia le portent dans leur cœur, surtout pas la guilde, qui a tenté plusieurs fois de l'assassiner, mais a échoué chaque fois car Don Garcia semble posséder un réseau d'espions des plus efficaces.

Don Garcia

Premier Conseiller du duc et Noble-érudit, 30 ans.

FOR 8 **CON 15** **TAI 14** **INT 20** **POU 14**
DEX 8 **APP 13**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 15

Armure : Aucune

Armes : *Épée Courte* 28%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 20.

Compétences : Art (Musique) 58%, Baratin 75%, Évaluer 60%, Hypnose 74%, Langue Nationale (Espanyien) 60%, Marchander 73%, Monde Ancien 72%.

Secrets Technologiques : Acide 3, Poison 6, Gaz 1.

Valeurs : Rusé, statut social, ambitieux, asentimental, machiavélique.

Antonio Guzman

Antonio Guzman est le maître de la guilde marchande en Andaluzia et un grand prince-marchand de celle-ci. Ce serait un homme grand et mince au visage agréable, si ce n'était cette lueur sinistre brillant au fond de ses yeux de jais. Il est probablement l'homme le plus riche de tout le duché et une des plus grandes fortunes d'Espanyia : son palais sur les rives du Guadalvir fait envie à bien des princes. Guzman est rusé et supérieurement intelligent ; c'est un adversaire implacable en politique parfaitement apte à mener le conflit face au duc.

Antonio Guzman

Maître de la guilde marchande en Andaluzia et Marchand-érudit, 37 ans.

FOR 12 **CON 12** **TAI 15** **INT 21** **POU 16**
DEX 15 **APP 16**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Aucune

Armes : *Rapière* 58%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Musique) 57%, Baratin 68%, Évaluer 94%, Langues Étrangères (Français 63%, Italien 63%), Langue Nationale (Espanyien) 63% ; Marchander 70%, Monde Ancien 67%.

Valeurs : Culte de l'argent, rusé, statut social, revanchard, honneur familial, réputation.

Don Pedro Algamez

L'évek de Sevil ferait honte au prophète Dalfang ! Cet homme est si gras et si corpulent qu'il peut à peine marcher et qu'il se déplace couramment en litière. Son visage bouffi est repoussant mais il a pourtant la réputation de faire entrer de nombreuses femmes dans son palais. Comme l'on peut s'y attendre, Don Pedro est complètement corrompu. Il est d'ailleurs tenu à l'écart de tout complot, car il pourrait tout révéler contre une bourse ou une jolie fille, à moins que l'on ne veuille volontairement brouiller les pistes. Voici donc l'image de l'Église en Andaluzia !





Don Pedro Algamez

Évek de Sevil et Noble-érudit, 45 ans.

FOR 6 **CON 10** **TAI 13** **INT 13** **POU 10**
DEX 6 **APP 6**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Aucune

Armes : *Dague* 25%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Musique) 60%, Baratin 42%, Évaluer 100%.

Valeurs : Culte de l'argent, statut social, possessif, lubrique, couard, cupide.

Elisa de Sevil

Elisa est le dernier enfant du duc Alphonso. Sa réputation de débauche n'est plus à faire et elle contribue à rendre son frère encore plus impopulaire, mais elle n'en a cure. On dit en effet qu'elle traîne avec la racaille de la ville et que ses amants ne sont pas tous des hommes... Elisa considère ces rumeurs avec dédain et semble se complaire à choquer et à défrayer la chronique, ce dont elle tire un immense orgueil.

Elisa de Sevil

Sœur de Luko de Sevil et Noble-voleuse, 24 ans.

FOR 12 **CON 13** **TAI 11** **INT 14** **POU 15**
DEX 14 **APP 16**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Aucune/Cuir (1D6-1)

Armes : *Dague* 56%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Chant) 42%, Art (Musique) 56%, Baratin 74%, Déplacement Silencieux 71%, Écouter 30%, Équitation 40%, Grimper 52%, Langue Étrangère (Français) 42%, Langue Nationale (Espanyien) 42%, Marchander 82%, Se Cacher 64%.

Valeurs : Rusée, indépendante, caractérielle, kleptomane, beauté, goût du danger.

Orelo le Sombre

Orelo est probablement le poète le plus connu d'Andaluzia : grand, élancé, doté d'une beauté efféminée très étrange, d'un visage aux traits fins, d'une longue chevelure noire, et d'étranges yeux bleus, où luit une lueur de folie. Ses chansons, accompagnées de sa lyre au son si mystérieux, ont un caractère désespéré et décadent, et sont dotées d'une grande beauté pour qui sait les apprécier. Plusieur de ces chansons sont des attaques ouvertes contre la guilde ou plus rarement des ducs, mais aucune des deux parties n'oserait toucher à un seul cheveu du Sombre, car nombreux sont ses partisans et admirateurs. Lorsque Luigi d'Italia, un marchand de la guilde, tenta vainement de le faire assassiner, on retrouva son corps sur son lit, un poignard finement ciselé planté dans la poitrine et un poème satirique d'Orelo posé à côté. Orelo aime entretenir le mystère. Nul ne sait quels sont sa demeure ni ses moyens de subsistance, et il disparaît souvent pour ne réapparaître dans la province que quelques jours ou quelques semaines plus tard, toujours drapé dans son ample cape noire, et protégé par son chapeau à l'extravagante plume blanche.

Orelo

Ménestrel, 28 ans.

FOR 10 **CON 11** **TAI 14** **INT 18** **POU 17**
DEX 16 **APP 21**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 13

Armure : Aucune

Armes : *Rapière* 53%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Chant) 98%, Art (Musique) 83%, Éloquence 98%, Équitation 43%, Esquive 53%, Jouer de la Lyre 99%, Langues Étrangères (Français 54%, Italien 54%), Langue Nationale (Espanyien) 54%, Marchander 83%.

Valeurs : Indépendant, revanchard, réputation, caractériel, beauté, goût du danger.

Aloz III

Comte de Sevil et Ambassadeur d'Espanyia

Aloz III est le frère d'Alphonso, duc d'Andaluzia. À la mort de son neveu, Xavier de Sevil et après le retrait d'Alphonso, il est devenu duc mais il a aussitôt abdiqué en faveur de Luko, son second neveu, et il a préféré être envoyé à Parye en tant qu'ambassadeur d'Espanyia (cf. La France). Le fils d'Aloz III et cousin de Luko, Donatio de Sevil, est le successeur potentiel, soutenu par la guilde, au trône d'Andaluzia.

Valeurs : Rusé, statut social, choix, obéissant, machiavélique.

Alonz

Comte de Kordou et Maréchal d'Empire

Alonz, le comte de Kordou, dirige les armées d'Espanyia en Gascoigne. Agé de soixante ans, Alonz a connu toutes les campagnes et victoires de son pays depuis plus de quarante ans. Couvert de gloire, le vieux soldat s'est vu banni de la Cour de Madreid pour ses propos contre la corruption de l'administration. Inquiété par les conquêtes granbretonnes, Alonz ne cesse d'entraîner ses troupes et de fortifier la Gascoigne en vue de l'invasion future (cf. La France)... Le régent de Kordou est Leono, le fils d'Alonz, un personnage haut en couleurs, connu pour son amour de la table et de la lutte. C'est un solide partisan du duc Luko.

Valeurs : Obstiné, xénophobe, sens du respect, honneur, bravoure.





Sites Intéressants

Sevil

60 000 habitants

La capitale du Duché d'Andaluzia, surnommée "Seviya la Bella" dans le dialecte de la province, est une des plus grandes cités du royaume. Cette ville a gardé beaucoup de monuments datant de l'Age d'Or, y compris la Tour de l'Or, maintenant exploitée par la guilde marchande, fortement implantée dans la province. Cette tour, comme son nom l'indique, est plaquée d'or et brille à des kilomètres à la ronde, mais elle est couverte d'un enduit indégradable. La cité a aussi gardé la cathédrale au style si particulier, l'Alcazar, palais arabe des ducs d'Andaluzia, et les ambassades des plus grands pays d'Europe, situées dans un parc qui aurait servi il y a quelques millénaires à une exposition internationale... Dans le quartier des ambassades se trouve également l'université appelée Académie de l'Europe : on y apprend non seulement la littérature espanyienne, mais aussi celle du reste de l'Europe, ainsi que les langues étrangères.

Kordou

20 000 habitants

La deuxième cité d'Andaluzia (Kordoba en andaluzien) est non seulement une métropole de l'art, mais encore de l'artisanat. La ville se flatte en effet de posséder l'Université de Beaux-Arts d'Andaluzia, fort connue en Espanyia, mais elle est aussi célèbre pour ses tanneries, ou kordouanneries, qui concurrencent celles Chasône en Burgondie (cf. La France). Ces tanneries se situent dans les faubourgs alors que les maroquineries se trouvent dans le centre de Kordou.

Kadiz

10 000 habitants

Kadiz est le seul port commercial de la province et une escale où l'on vient s'approvisionner avant ou après le contournement de la dangereuse côte d'Algarvo. Ferdinando, le comte de Kadiz, n'est qu'une marionnette dans les mains de la guilde marchande, qui a l'entier contrôle de la cité. Ce sont les mercenaires de la guilde marchande qui assurent l'ordre dans Kadiz.

Huelava et la Vallée du Guadna

9 000 habitants

Les Andaluziens de la Vallée du Guadna, qui marque la frontière d'avec l'Algarvo, nourrissent une peur superstitieuse de leurs voisins mutants... Aussi a-t-on constitué une garde solide d'un millier d'hommes armés de lances-feux et montés sur des ponycarps dérobés aux mutants, afin de garder la frontière. Le baron de Huelava est leur maître, et le duc lui a confié la tâche de prélever une taxe sur les différentes entrées et sorties du duché. Le baron en reçoit directement les trois-quarts et reverse le dernier quart au duc. La vallée est parsemée de fortins qui abritent chacun une cinquantaine de porteurs de feu chargés de patrouiller.

Malgala

6 000 habitants

Malgala est le port des flibustiers. Commandés par leur baron-corsaire, ils pillent les navires étrangers, surtout les felouques arabes, mais assez peu les navires français. Le duc d'Andaluzia leur offre sa protection en échange d'un soutien militaire et d'une part de butin. La flotte des flibustiers se compose d'une cinquantaine de vaisseaux légers et de cinq vaisseaux de guerre lourds équipés d'un canon-feu. Le vaisseau-amiral est doté d'un ornithoptère Dragon (nul ne sait comment les flibustiers ont bien pu l'obtenir). Les flibustiers sont au nombre de 2 000, le reste de la population étant formé de prostituées, de taverniers, de joueurs professionnels, etc. Les flibustiers malgalais sont les ennemis héréditaires des corsaires tunisiens. Malgala, surnommée "la Cité des Voleurs", porte bien son nom.

Jibraltar

3 000 habitants

Jibraltar présente la particularité d'être une ville de soldats. C'est ici que mouille une très importante flotte destinée à prévenir toute invasion arabe. Les soldats, au nombre de 2 000, logent dans des casernes fortifiées tandis que non loin de là prospère la ville basse où foisonnent tripots, tavernes, et autres lupanars destinés à occuper les soldats. La dernière partie, la ville haute, est constituée de pavillons où vivent les familles des soldats mariés et les vétérans de la flotte.

Alméria

1 000 habitants

Le petit bourg d'Alméria a comme particularité d'être la première base navale des hôpitaliers dans la province. Alméria comprend donc un port où se côtoient les grandes nefs des hôpitaliers et les modestes embarcations des pêcheurs. Les nefs des marchands ne s'y aventurent guère. En effet, Alméria n'est qu'une ville ordinaire de pêcheurs, exception faite un grand poste des Casques d'Argent et du beau château du baron face à la mer.

Le Marais du Rat Glauque

Ces marais situés à l'embouchure du Guadalvir doivent leur nom à l'espèce mutante de rats dont la couleur vert glauque se confond avec l'eau saumâtre des mares. Les marais, plus ou moins recouverts de végétation luxuriante, laissent la place à des jungles vers le nord. Les seuls habitants sont les trappeurs, qui





chassent les bêtes à fourrure glauque et les krokos, de féroces crocodiles géants. Les trappeurs vivent dans une sorte d'autarcie et ont quelques rares contacts avec les fournisseurs des kordouanneries. Le pourpoint en peau de kroko est en effet la toute dernière mode à la Cour de Madreid. Les trappeurs paient tout de même une taxe au duc et doivent lui envoyer une unité de 100 éclaireurs éprouvés en cas de conflit.

Kroko

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
8D6+12	6D6+6	8D6+12	1D4	1D6	1D6

Points de Vie : (CON+TAI)/2

Armure : Écailles (9)

Armes : *Morsure* 25%, Dégâts 1D10+4D6 ; *Coup de Queue* 15%, Dégâts 4D6.

Compétences : Se Cacher 20%+1D10, Nager 90%+1D10.

Les Monts Bétiks

Ces hautes montagnes couvertes d'arbustes mutants étaient autrefois entièrement peuplées de montagnards sauvages et de mutants. Mais, depuis des siècles, ceux-ci s'affrontent et seuls subsistent quelque cinq-cents mutants parmi les plus féroces, qui livrent toujours une lutte sans merci au millier de montagnard restant. Les experts estiment d'après les récents travaux des quelques curieux qui s'intéressent à cette région que, d'ici à un demi-siècle, les deux races se seront entre-détruites. Le seul commerce dans les Monts Bétiks est l'échange des arcs composites exceptionnels fabriqués par les montagnards contre des armes de métal plus efficaces que les haches de pierre. Le reste des Monts Bétiks est soit laissé à l'état sauvage, soit exploité par les vignerons pour les zônes les plus basses. Ces vignerons, apparentés aux montagnards, dont ils descendent, fournissent une unité de 500 tirailleurs armés d'arcs au duc en cas de besoin.

Historique

Après l'unification de l'Espanyia en 4982, l'ancienne Vandaluzia des Scandiens fut calme pendant plus d'un siècle. Cependant la région prenait économiquement et culturellement de l'essor, et le poids de la Couronne se faisait de plus en plus lourd. Aussi, le duc d'Andaluzia annonça en 5121 l'indépendance de sa province, et il affronta les tercios impériaux. Mais il fut écrasé à la bataille de Kordou. Ce fut temporaire car son fils aîné obtint finalement en 5143 l'autonomie grâce à d'habiles manipulations et au soutien de la guilde marchande. En échange, les ducs durent céder de gros atouts à la guilde, qui s'implanta fortement dans la province.

Après quarante années de paix et de prospérité, l'année 5183 fut marquée par une invasion arabe. Celle-ci, complètement inattendue et organisée selon des tactiques arabes parfaitement inconnues des Espanyiens, eut tôt fait de s'emparer de Granad', alors seconde grande ville du duché. Cependant l'envahisseur s'enlisa, et la résistance granadaise et les tercios royaux reprirent la ville un an plus tard. Mais jamais les ducs ne purent récupérer Granad', qui s'établit comme la province séparée d'Alhambra sous l'égide de la Couronne.

La période qui suivit fut une lutte politique opposant les ducs, désireux de conserver le pouvoir, et la guilde, qui n'avait qu'une envie : le prendre. Peu à peu, les ducs avaient pratiquement réussi à remettre la guilde à sa place mais, lorsque la couronne ducale passa des mains d'Alphonso à celles de son fils Luko, la guilde tira parti de la jeunesse du duc pour reprendre l'offensive.

C'est alors qu'arriva Don Garcia, qui décida de mettre un terme aux vues de la guilde sur la richesse de la province. Ainsi la lutte reprit-elle de plus belle, encore plus dure et plus vicieuse, car aucune des deux parties ne reculait devant les moyens les plus fourbes.

L'Invasion Arabe

Le 2 février de la 88ème année de l'Aigle (5299), un messager entrera hors d'haleine dans Sevil. Tous les rapports des espions indiqueront qu'une attaque du Califat de Maarkesh aura lieu de façon imminente. Luko de Sevil donnera l'ordre de rappeler les troupes envoyées pour soutenir la Lyanuria et d'appeler tous les barons à se regrouper sous sa bannière. Dans la nuit du 6 au 7, la flotte arabe attaquera la flotte impériale à Jibraltar. Il s'ensuivra dans le Détroit l'une des plus formidables batailles navales que connaîtra la Terre à cette époque.

La bataille durera jusqu'à l'aube. Sur les flots, les majestueux vaisseaux espanyiens affronteront la flotte des émirs et, dans les airs, les gigantesques dirigeables livreront un combat acharné aux aigles géants arabes. Le sifflement des flèches enflammées, que les aigliers décocheront, précédera l'explosion des dirigeables, qui tomberont comme des taches immenses sur les vaisseaux des deux camps, alors que le grondement des feux grégeois projetés depuis les vaisseaux espanyiens sera suivi de l'incendie des felouques, quand une pluie de flèches ne viendra pas soudain cacher le Soleil. Lorsque enfin un renfort des hôpitaliers aura chassé les bateaux arabes, le Détroit sera rouge de sang, et la flotte espanyienne aura perdu la moitié de ses vaisseaux et seize dirigeables.

Le débarquement en force étant compromis, le calife de Maarkesh contactera la guilde marchande, qu'il sait opposée au duc, et lui proposera la direction de la région sous l'égide arabe. La guilde marchande, qui n'est guère patriote, acceptera et, dans la nuit du 8 au 9, ses navires marchands convoieront les troupes de l'émir Hourif et les débarqueront dans le port de Kadiz. Celles-ci marcheront sur Jibraltar et la prendront par surprise.

Luko aura enfin réussi à réunir l'armée mais celle-ci sera incomplète car nombre de barons dévoués à la cause de la guilde auront rallié les Arabes et ce sera une armée réduite (d'environ 6 000 hommes) qui sera défaite par les Arabes devant Sevil en dépit des exploits des chevaliers de la ville, à la tête desquels





Luko trouvera la mort. Prenant ensuite le prétexte d'une trahison de la guilde, les Arabes en exécuteront les principaux dirigeants et le calife désignera Hourif émir d'Andaluzia.

L'Invasion Granbretonne

Les deux mois d'occupation arabe ne seront pas trop difficiles pour la population. Les Arabes ne sont pas les Granbretons et les Andaluziens ne seront pas mécontents d'être sous le joug arabe plutôt que sous celui des Granbretons. Aussi, la résistance sera très faible. Cependant, très rapidement, l'alliance entre Granbretons et Arabes se désagrégera, la puissance des premiers ne pouvant laisser planer la menace de constitution d'un Empire Arabe du Croissant par les seconds, et les Arabes masseront de plus en plus de troupes au nord afin de prévenir toute attaque. Le 10 avril, les Granbretons exigeront des Arabes qu'ils leur livrent Alphonso de Sevil. Les Arabes, trouvant là prétexte à conflit, refuseront, répondant qu'ils n'ont pas à accomplir la vengeance des Granbretons. Aussi, les légions granbretonnes attaqueront les troupes de Maarkesh le 12.

L'invasion sera menée par Lady Shaynon Makhartius, grande connétable de l'Ordre de l'Araignée, et plus de la moitié de cet ordre de guerrières, appuyées par une légion de Vautours et des machines de guerre, entreront en Andaluzia. Cette formidable force réussira à battre les Arabes au prix de lourdes pertes. Devant le recul constant des troupes arabes et la perte de Kordou, le vieux duc Alphonso appelera tous les guerriers andaluziens rescapés et les volontaires à le rejoindre à Sevil pour former une seconde armée. Quand les Arabes verront les Andaluziens les secourir, ils reprendront courage et réussiront à défaire les Vautours mais Lady Shaynon Makhartius les rejoindra et les Araignées écraseront les dernières troupes andaluzo-arabes tandis qu'une flotte des Serpents de Mer occupera le Détroit de Jibraltar, empêchant tout renfort de venir d'Afrik.

Le 14 avril, Lady Shaynon Makhartius entrera dans Sevil avec son armée, les têtes d'Alphonso de Sevil et de l'émir Hourif au bout d'une pique. Cependant, la conquête de l'Andaluzia sera superficielle car les Araignées auront à peine le temps de commencer à l'occuper.

La Libération

Le 16 avril 5299, un ornithoptère atterrira à Sevil et Lady Shaynon Makhartius recevra l'ordre de se porter au secours de Huon en pleine guerre civile contre Méliadus. Les légions massacreront les populations et incendieront les cités avant de rembarquer sur les nefs des Serpents de Mer. L'insurrection éclatera alors contre les quelques bataillons laissés sur place et, quand le 28 un second ornithoptère arrivera à Sevil avec l'ordre de la nouvelle reine Flana de Granbretanne de cesser le combat, les Araignées ne contrôleront plus que Kadiz. Leur connétable se rendra à condition qu'elles aient la vie sauve, ce qui ne leur évitera pas d'être incarcérées pour crimes de guerre. L'ordre ne sera rétabli que le 15 mai, quand Elisa, devenue duchesse d'Andaluzia, aura enfin pu repousser les derniers Arabes.

Le Devenir du Duché

Elisa de Sevil prendra les rênes de la province. Ces trois mois de guerre ainsi que la mort de son père et de son frère l'auront mûrie, et c'est une femme décidée qui siégera dans le palais des ducs. La province aura perdu beaucoup d'habitants mais se redressera rapidement. La guerre aura déconsidéré la guilde marchande, et Elisa, avec les quelques conseillers survivants de son père, prendra des mesures pour favoriser le commerce indépendant. La récolte suivante sera bonne et l'Andaluzia redeviendra finalement une province très riche.

Voyager en Andaluzia

Voyager en Andaluzia est chose très facile dans les plaines. En effet, celles-ci sont traversées par de nombreuses routes, dont quelques-unes sont pavées (axe Kadiz - Sevil - Kordou). La province est très sûre grâce à l'action discrète mais efficace des Casques d'Argent... Tout du moins l'est-elle pour ceux qui ne prennent parti pour aucune des deux parties opposées. De plus, le nombre de poètes errants et de marchands itinérants qui se déplacent constamment fait que les auberges sont nombreuses et souvent très agréables. La plupart du temps, il s'agit de petites maisons blanchies à la chaux aux toits de tuiles rouges qui possèdent un adorable petit patio, où souvent un joueur de guitare divertit les voyageurs. Bien sûr, certaines parties de la province, comme les Monts Bétiks ou le Marais du Rat Glauque, sont peu propices aux voyages mais peu de gens ont de raison de s'y aventurer sauf peut-être pour y chercher de légendaires cités de l'Age d'Or ou y chasser mutants et krokos...

Le Culte du Croissant

Le puissant Culte du Croissant, apparu depuis deux siècles au Maroc, commence à assembler sous son influence les cités corsaires du nord de l'Afrik. C'est encore loin d'être une grande puissance mais les corsaires unis constituent d'ores et déjà une nuisance aux intérêts de l'Espanyia. Le Culte du Croissant, étendu à toutes les côtes sud de la Mer du Milieu, semble éviter l'Ægypte des dieux-animaux. Celle-ci l'empêche donc de se répandre vers le Proche-Orient bien que le Culte du Croissant soit déjà marginalement pratiqué par des communautés du Moyen-Orient et d'Arabia. Le calife de Maarkesh est à sa tête mais c'est avant tout un chef spirituel et le vrai pouvoir matériel se trouve entre les mains des sultans et émirs. Cela dit, le calife peut déclarer la guerre sainte et mobiliser des armées fanatiques et nombreuses, et les sultans ou émirs doivent alors répondre à l'appel. Les relations entre l'Empire du Milieu et le calife de Maarkesh sont tendues, mais les conflits réels demeureront rares jusqu'à l'alliance éphémère entre le calife et les seigneurs de guerre de Granbretanne.





L'Aragon




Géographie

L'Aragon est séparé en deux. Au nord de l'Ebr' se trouve le Haut-Aragon, ou Altoaragon. Au sud, le Bas-Aragon, ou Bajoaragon (le "j" se prononce "r").

Le Haut-Aragon

L'Altoaragon est une région montagneuse, parcourue de nombreuses rivières, et parsemée d'une multitude de lacs. C'est principalement une région d'élevage : ovins, porcins, volailles... On y plante aussi le blé que le tournesol. À l'écart de toutes les grandes routes, les caravanes marchandes y sont rares, et c'est une région assez retirée du monde. Elle en tire aujourd'hui de grands avantages : c'est une contrée épargnée par la "Pluie de Mort" du Tragique Millénaire, fertile, et bien arrosée (mais trop montagneuse pour une agriculture étendue). On n'y rencontre que peu de mutants, mais ils sont pourchassés impitoyablement : l'Église du Sincère Repentir est ici très écoutée par des gens simples à la foi sincère.

Le Bas-Aragon

Le Bajoaragon représente la majeure partie de l'Aragon en surface, recouvrant la fertile Vallée de l'Ebr', où se trouve la capitale Sargos, et les Monts Ibériks plus au sud. C'est dans la Vallée de l'Ebr' qu'est regroupée la majeure partie de la population. On y cultive le blé, le seigle, l'olivier, la vigne, le maïs, la pomme de terre. Les Monts Ibériks sont une région de maquis et de garrigues, où l'on trouve des pâturages arides pour ovins et caprins.

Le climat d'Aragon est résumé par l'adage suivant : "neuf mois d'hiver, trois mois d'enfer". De mi-octobre à mi-mai, les nuits sont glaciales et les températures peuvent descendre jusqu'à -15° C. De mi-juin à mi-septembre, le soleil tape très fort, et les journées ensoleillées sont difficilement supportables. Durant les autres saisons, le soleil est supportable. Mais qu'une couverture nuageuse le cache, et le froid devient rapidement rigoureux.

Les précipitations sont rares, et prennent surtout la forme d'orages d'une rare violence : éclairs ininterrompus, roulements de tonnerre continus, déluge d'eau ou de grêle, vent violent pouvant renverser cheval et cavalier. Cependant, ces orages sont brefs, car très mobiles, et on les voit généralement arriver de loin. Mais, après l'un d'eux, tout peut être bouleversé : des torrents de montagne peuvent entrer soudainement en crue, des chemins devenir subitement impraticables pour les chariots...

Démographie

Le Bas-Aragon

La région la plus peuplée d'Aragon est de loin le Bajoaragon autour de Sargos. Sur 285 000 Aragonais, 175 000 vivent dans cette partie réduite. Il y règne donc, malgré le sol favorable, une certaine pauvreté. À la suite de plusieurs famines terribles dans

Population d'Aragon

Humains

Espanyiens....285 000

175 000 en Bas Aragon, 95 000 en Haut Aragon, 15 000 en Ribagorz et Sobrarb

Non-Humains

Survivants....15 000





Evénements en Aragon

Événements Communs

- Une tempête brusque, brève, et violente éclate. Tonnerre, éclairs, grêle, bref, un spectacle de fin du monde. De plus, le sol est trempé. Gare au glissement de terrain !

- Le contremaître d'un seigneur local arrive en tournée d'inspection. Il trouve aux personnages une certaine ressemblance avec la description de brigands en fuite. Ennuis en perspective...

- Les personnages arrivent dans un village en fête : le saint-patron du lieu est à l'honneur. Musique, danse, chant, vin à flot. Les personnages sont invités à participer à la cérémonie. Bonne occasion d'apprendre les rumeurs, et de courtiser les jolies Aragonaises aux fiancés jaloux...

- Un pâtre a égaré l'un de ses moutons. Il quémande l'aide des aventuriers en échange de l'hospitalité de son village. Variantes : il est sincère ; c'est un brigand qui tend un piège aux voyageurs naïfs ; c'est un affamé qui se sert de la crédulité des personnages pour voler un mouton à un seigneur local...

Événements Rares

- Le seigneur local en personne est en visite sur ses terres. Possibilités multiples là aussi. Est-ce un noble ? Un ecclésiastique ? Son attitude dépendra de son caractère et de l'apparence des personnages: guerriers ou mendiants ? Il va de soi qu'il est fortement escorté.

- Des bandits de grand chemin veulent rançonner les voyageurs. Possibilités de négociation pacifique très limitées.

- Un être misérable et difforme se jette dans les jambes des voyageurs. Un groupe de paysans, galvanisé par un diacre du Sincère Repentir, lui court après, et il implore la protection des personnages.

- Une petite troupe de Catalaniens rebelles effectue des raids dans les environs. Ambiance très tendue dans les villages. Confusion possible...

- Un receveur des impôts ducal fait sa tournée. Or, il existe un péage spécial pour les étrangers de passage ! Autrement dit, un pot-de-vin. Montant variable selon la fortune apparente des personnages...

Événements Rarissimes

- Un séisme secoue la région. Les villages du coin sont ravagés, c'est l'anarchie pendant quelques jours, des pilleurs en profitent.

- Des Granbretons de l'Ordre érudit du Lézard effectuent des relevés topographiques. Bien que leur véritable but soit la reconnaissance du terrain en vue de la conquête, ils sont ici avec l'autorisation de Madreid.

- Le duc vient visiter la région. Nombreux courtisans, banderolles, notables, et une fête pour célébrer l'événement. Même remarque que pour les fêtes normales mais avec des intrigues de haut niveau en plus...

- L'Ebr' entre en crue, et on n'en a pas l'habitude. Les villages, bâtis généralement sur des hauteurs, ne sont pas menacés, mais tous les champs sont sous l'eau. Quant aux chemins, ce sont de vrais torrents !

les dernières décennies, la noblesse et le clergé du Sincère Repentir ont racheté la plupart des terres arables aux familles des paysans ruinés, devançant le plus souvent le duc. Les 90 % des terres cultivées appartiennent donc à des privilégiés, et sont travaillées par des serfs, qui doivent payer un fermage de 70 % du total des récoltes et sont donc condamnés à la misère la plus noire. Ces serfs, appelés "peones", et tirent de leur misère une fierté perverse. Pauvres mais honnêtes, ils sont aussi très pieux, et croient ainsi expier leurs fautes et celles de leurs ancêtres, comme le leur enseigne l'Église du Sincère Repentir. Ce sont, malgré leur pauvreté, des gens généreux et bons. Ils accueillent tout étranger chez eux, et se privent de nourriture plutôt que ne pas bien recevoir un hôte. Ils endurent privations, vexations et misère avec fatalisme, mais nourrissent une haine certaine envers tous les représentants de leurs maîtres. Ils aiment leur seigneur ou leur évek, mais rêvent chaque nuit de pendre leur régisseur par les orteils. Il va de soi que l'aristocratie de cette région est opulente, et constitue un contre-pouvoir puissant et turbulent.

Le Haut-Aragon

L'Altoaragon est une région plus sauvage, où l'autorité du duc est très sérieusement battue en brèche. On y trouve des bandes de rebelles ou de brigands (qui sont parfois les mêmes), des mutants sauvages et des humains regroupés dans des "pueblos" (villages fortifiés construits au sommet d'une colline). Les champs et les pâturages sont disposées tout autour. On n'y trouve nulle auberge, ni ferme isolée. Deux territoires voisins au nord de l'Altoaragon sont devenus politiquement autonomes grâce à l'intelligence politique de leurs dirigeants : le Ribagorz et le Sobrarb. Ces deux territoires ne diffèrent pas du reste de l'Altoaragon, mais voient leur population augmenter constamment. Beaucoup d'Aragonais, lassés de la corruption de l'administration et de la domination de l'aristocratie, y voient un "Eldorado", et y immigrent massivement. Mais tous ne survivent pas aux embûches de la route...

Les Monts Ibériks sont eux aussi composés de pueblos isolés et fortifiés. L'autorité du duc s'y fait respecter, l'armée ducale y maintient l'ordre et la région est moins dangereuse. Les tercios ducaux veillent cependant à maintenir aussi l'obéissance et à décourager toute émigration. L'Église du Sincère Repentir possède ici la majorité des terres, et y exerce une influence considérable, surtout aux portes de Madreid, au sud-ouest.

Organisation Politique

Autrefois riche et puissant duché, il fut le premier à se dégrader politiquement et socialement. Actuellement, le duc d'Aragon a un mal fou à garder le calme dans sa province, un calme par ailleurs plutôt relatif. Des Espanyiens rebelles, lassés du duc, de l'Empire, ou de l'Église, s'allient très souvent aux Catalaniens qui, eux, jouissent d'une indépendance quasi-absolue. Ensemble, ils se heurtent aux armées aragonaises.



Cependant, cette impression de décadence n'est que celle qu'en retirent les personnes de passage, ou les marchands en voyage d'affaires, plus enclins à essayer de s'enrichir qu'à s'intégrer à la région. S'en tenir à cette image simple et caricaturale amènera immanquablement celui qui aura commis cette erreur à s'en mordre les doigts. Derrière cet écran se cache une autre réalité très subtile!

L'Aragon, province royale du Royaume d'Espanyia, est dirigé depuis Sargos par Fernando, duc d'Aragon, chef de l'administration royale sur le territoire de la province. Il reçoit à Sargos les textes des décrets ou ordonnances royaux, dont il doit assurer l'exécution sur le territoire aragonais. Il préside, assisté du magistrat judiciaire, la cour d'appel des jugements des différents tribunaux locaux. Il incarne aussi, assisté le magistrat militaire, le chef suprême des armées aragonaises, dont il doit prendre la tête pour défendre le territoire. Il doit répondre à une convocation du roi et, si on lui en intime l'ordre, se rendre immédiatement auprès du souverain avec au maximum les trois-quarts de ses hommes. Il supervise encore, secondé du grand receveur du Trésor, l'activité de tous les collecteurs d'impôts de la province. Enfin, en tant que chef de l'administration, il est responsable de son fonctionnement, et exerce un pouvoir de décision et de sanction sur la totalité des fonctionnaires royaux. En pratique, il s'assure surtout de percevoir sa commission sur les différents dessous-de-table.

Le duc d'Aragon doit sans cesse lutter avec les seigneurs terriens, qui essaient de diminuer son autorité pour s'accaparer le pouvoir. Le conseil des magistrats est actuellement déchiré par l'épineux problème de l'impôt. Les seigneurs, qu'ils soient nobles ou ecclésiastiques, tentent d'obtenir le pouvoir de collecter l'impôt, pouvoir détenu par le duc, à travers le grand receveur. C'est une source considérable de revenus pour lui et s'il la perdait, il ne pourrait plus faire face bien longtemps aux prétentions des aristocrates.

En outre, il ne faut pas oublier la situation particulière de deux régions voisines au nord de la province : le Ribagorz et le Sobrarb. Ces deux régions ont réussi, il y a quelques décennies, à obtenir l'autonomie de fait, suite à l'arrivée de mercenaires un siècle auparavant et jamais délogés avant la révolte des deux régions. Elles se sont elles-mêmes libérées, en l'absence du roi et du

L'Aragon





duc. Celui-ci les a alors sommées de se soumettre à son autorité, mais l'astuce politique des deux comtes de Ribagorz et de Sobrarb leur a permis de conserver un statut privilégié. Ils ont soutenu militairement le duc face à des seigneurs locaux révoltés, lui permettant de remporter ainsi la victoire, et ils ont instauré la "taja ducal", un impôt spécial reversé directement au duc. L'institution de cet impôt fut accompagnée du premier versement, une somme substantielle pour le duc au bord de la banqueroute. Ne pouvant refuser cet argent frais arrivant directement dans ses coffres sans passer par des prélèvements multiples au niveau local, il fut obligé de signer la Charte de Husca, qui reconnaît aux deux provinces une autonomie politique, économique, et militaire au sein de l'Aragon.

Depuis, le Ribagorz et le Sobrarb sont dirigés par des comtes qui entretiennent leur propre armée, et qui n'oublient jamais de verser la "taja ducal" chaque année. Ils soutiennent en contrepartie les ducs contre les seigneurs locaux, tant que les premiers ne remettent pas en cause la Charte de Husca. Et avec la crise de l'impôt qui agite actuellement le Conseil de Sargos, ce n'est pas demain que la Charte brûlera. Le Ribagorz et le Sobrarb sont donc deux "états dans l'État". Les comtes envoient des représentants au conseil des magistrats, et ont signé un traité de non-agression et de défense commune... Ils sont résolument hostiles aux grandes compagnies de mercenaires, granbretonnes ou autres, qui sont toujours très mal accueillies. L'administration royale est absente des deux territoires, qui sont gérés directement par les officiers des comtes. La corruption y est quasi-absente, et la "taja ducal", ressentie comme le prix de la liberté, acquittée de bonne grâce, malgré une assiette élevée qui nuit à la prospérité des deux terres.

Les autres seigneuries terriennes, les "latifundias", comme on appelle ces propriétés parfois gigantesques, appartiennent soit à des barons soit à des éveks, qui y sont les maîtres absolus. Ils s'occupent de la police, et ont acheté à l'administration le droit de rendre la justice sur leurs terres. Il est possible de refuser leur jugement en saisissant les cours de justice de Sargos, mais cela est trop coûteux pour de simples peones, qui sont soumis à l'arbitraire des maîtres des lieux. Ils sont donc obligés de payer les régisseurs, escortés des troupes privées de leur baron ou évek, venus s'assurer du recouvrement des fermages et des métayages, loyers des terres que cultivent les peones.

Organisation Militaire

Le duc d'Aragon est le général en chef de l'armée, secondé par le magistrat militaire et général d'Empire. La bravoure des tercios aragonais fait de ces armées les plus réputées d'Espanyia. On compte cinq tercios (20 000 hommes), ce qui est considérable par rapport à la population, comprenant 8 500 lanciers, 6 500 bretteurs, et 4 500 officiers et sous-officiers. Tous les Aragonais mâles effectuent un service militaire d'1 mois par an (toujours en hiver) jusqu'à 42 ans, ce qui permet à l'Aragon de compter, dans le cas d'une crise, sur 100 000 hommes sur le pied de guerre. La Granbretanne sait très bien que l'Aragon, situé près de la frontière nord, sera l'un des plus gros obstacles à l'invasion de l'Espanyia par les Pyrains... En outre, on doit ajouter une flottille de 5 dirigeables de guerre avec leur équipage, et une artillerie alignant 30 balistes ainsi que 5 trébuchets, répartis d'ordinaire entre Sargos, Husca, Kalatayud, et Albarracin pour assurer une défense globale du territoire. Il va sans dire que l'entretien d'une telle force engloutit une bonne partie des différents revenus du duc... Il ne faut pas oublier non plus les barons eux-mêmes et leurs troupes personnelles, qui font penser aux auxiliaires dovaques (cf. La France) par leur conduite brutale et leurs caractéristiques.

Enfin, il faut noter l'importance de l'Ordre de l'Hôpital. Les hôpitaliers, aussi nommés chevaliers de Rhodes (de leur dénomination complète : l'Ordre Religieux et Militaire des chevaliers de l'Hôpital de Jézarem et de Rhodes), prétendent que leur ordre est déjà quatre fois millénaire et qu'il fut créé au milieu du Premier Moyen-Age pour défendre la foi. Au moment de l'Age d'Or, l'ordre s'éloigna de sa vocation martiale pour s'orienter vers l'aide aux démunis. Après le début de la Troisième Guerre Mondiale, l'Île de Rhodes, siège de l'ordre, se retrouva isolée, bien qu'épargnée par les terribles armes de mort. Les hôpitaliers s'emparèrent alors du contrôle de l'île et s'aperçurent que leur seul moyen de survivre était de reprendre les armes. Les Toges Noires nouèrent des contacts avec eux et les deux ordres se mirent à échanger leurs connaissances de l'Ancien Monde. Le Prophète Dalfang du Sincère Repentir vint ensuite et exigea la destruction du savoir. L'ordre feignit d'obéir mais conserva secrètement tous ses documents d'une valeur inestimable. L'île dut aussi soutenir les assauts des pirates sardes, des envahisseurs scandiens, et des corsaires tunisiens. Les chevaliers de Rhodes débarquèrent sur le continent européen. Ils vinrent prêcher la foi, protéger les fidèles et soigner les malades. Ils construisirent des forteresses sur toutes les côtes septentrionales et les îles méditeyranéennes. Les hôpitaliers rencontrèrent au cours de leur colonisation les Aragonais, en expansion, et l'ordre conclut une alliance "éternelle" avec le Duché d'Aragon. Les chevaliers de Rhodes purent ainsi propager la foi pendant que les Aragonais étendaient leur souveraineté. Après l'union de l'Aragon et de la Castiya, le traité fut renouvelé et les hôpitaliers devinrent les alliés de l'Espanyia.

Aujourd'hui, l'Ordre Militaire et Religieux des chevaliers de l'Hôpital de Jézarem et de Rhodes s'est principalement implanté dans les provinces extérieures (Catalania, Sicilia, Krète, Chypre...), en Andaluzia et en Aragon, où il a d'ailleurs transféré son siège quand les princes-marchands de Rhodes, déjà devenus économiquement tout-puissants, s'emparèrent du pouvoir politique (cf. Tatou 25)... Les hôpitaliers sont des prêtres-guerriers, mais aussi, à moindre titre, des médecins. Sur mer, ils naviguent à bord de leurs navires privés. Sur terre, ils chevauchent en unités de cavalerie lourde. Au sein de leur principale forteresse, dans le Bajoaragon, on trouve une unité spéciale de prêtres-scientifiques, chargés de l'archivage. Les chevaliers de Rhodes font montre de respect, d'altruisme, d'une haute moralité, et de générosité. ils ont ainsi gagné un fort prestige auprès de tout le monde, exception faite des saigneurs-purgeurs et apothicaires. En Aragon,





l'ordre a enflammé les esprits de la basse-noblesse guerrière et du bas-clergé réduit à l'état de quasi mendicité. Les différents espoirs d'honneur et de bravoure ont suscité pour beaucoup cette nouvelle vocation. Trente pour cent des hôpitaliers sont cantonnés en Andaluzia. Il y en a autant en Aragon (soit 5 000 hommes dans chacune).

Lancier Aragonais

FOR 15 **CON 17** **TAI 12** **INT 10** **POU 13**
DEX 18 **APP 11**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 15

Armure : Demi-Plaques (1D8-1)

Armes : *Lance Courte* 70%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Épée Large* 60%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20.

Compétences : Écouter 80%, Esquive 61%, Sauter 50%.

Bretteur Aragonais

FOR 15 **CON 15** **TAI 17** **INT 8** **POU 13**
DEX 14 **APP 14**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 15

Armure : Écailles (1D8)

Armes : *Épée Longue* 70%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20 ; *Épée Courte* 60%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 20.

Compétences : Équitation 70%, Esquive 58%.

Artilleur Aragonais

FOR 11 **CON 12** **TAI 10** **INT 14** **POU 14**
DEX 16 **APP 12**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 11

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Épée Courte* 50%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 20% ; *Trébuchet* 60%, Dégâts 12D6, Portée 300, Tirs 1/15 mn ; *Baliste* 90%, Dégâts 10D6, Portée 275, Tirs 1/5 mn.

Compétences : Chercher 50%, Écouter 60%.

Secrets Technologiques : Mécanisme à Ressorts 1.

Archer Monté Féodal

FOR 12 **CON 15** **TAI 9** **INT 10** **POU 13**
DEX 14 **APP 7**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Mailles (1D6)

Armes : *Arc Long* 50%, Dégâts 2D6+1+1/2 MD, Portée 200, Tirs 1 ; *Poignard* 40%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Artisanat (Cabriole) 50%, Équitation 70%, Pister 60%.

Officier Aragonais

FOR 12 **CON 12** **TAI 11** **INT 13** **POU 14**
DEX 13 **APP 12**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Demi-Plaques + Heaume (1D8+2)

Armes : *Épée Large* 90%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Bouclier Entier* 50%, Dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaire) 90%, Chercher 70%, Éloquence 80%, Équitation 60%, Médecine Rudimentaire 50%.

Hôpitalier (Chevalier de Rhodes)

FOR 12 **CON 11** **TAI 12** **INT 13** **POU 12**
DEX 13 **APP 15**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Mailles (1D6)

Armes : *Épée Longue* 70%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20 ; *Arc Long* 50%, Dégâts 2D6+1+1/2 MD, Portée 200, Tirs 1 ; *Dague* 30%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Artisanat (Équilibre) 40%, Doctrine Religieuse (Sincère Repentir) 80%, Équitation 80%, Esquive 51%, Évaluer 60%, Grimper 80%, Monde Ancien 40%, Médecine Rudimentaire 60%, Nager 40%, Orientation 30%, Scribe 50%.

Religions et Sectes

L'Église du Sincère Repentir est extrêmement puissante dans cette région, où la pauvreté des classes humbles est telle que seule la religion leur apporte un espoir. Les paysans aragonais sont sans doute ceux qui ont la plus grande foi de toute l'Espanyia, même si ce sont souvent les membres de cette même Église qui sont responsables de leur misère... En conséquence, ils pourchassent et exécutent les mutants, mais sans haine ni fanatisme. Ils suivent les commandements de l'Église, et ont une crainte mystique de la mort, ce qui leur fait parfois montrer des gestes de compassion pour leurs futures victimes. Ils s'arrangent généralement pour que la mort survienne sans douleur, admirent la bravoure chez leurs ennemis, et leur offrent par exemple un ultime repas et un dernier verre avant de les garrotter.

Le Culte du Vrai Dieu est quasiment absent d'Aragon. On ne le trouve que dans les grandes villes, où c'est l'apanage de certains lettrés ou de nobles, qui espèrent ainsi déstabiliser leurs ennemis, éveks du Sincère Repentir ou autres nobles. Ceux-ci pourchassent les hérétiques, et les font impitoyablement condamner à mort par les tribunaux ecclésiastiques. On doit noter une exception notable en Ribagorz : la liberté de culte est admise, et les deux églises se côtoient, tout en ignorant. C'est d'ailleurs là que s'est établi l'Opsdeï.





L'Opsdeï est une sorte de secte qui se veut partie intégrante de l'Église du Sincère Repentir. Elle est présente dans tout l'Aragon, où la foi des habitants lui a permis de solidement s'implanter. Son but semble a priori simple : tous les membres de l'Opsdeï visent à atteindre la sainteté. Ces membres, rigoureusement sélectionnés par parrainage et par cooptation, suivent une messe par jour, versent une dîme à l'Œuvre, l'autre nom de l'Opsdeï, et vont une fois par mois prêcher et porter leur message dans les pueblos. "Los Grandes Obreros", autorités de l'Opsdeï, insistent pour que les membres de l'Œuvre participent à la vie du diocèse et ne constituent pas une communauté à l'écart. Ce ne sont pas des fanatiques religieux, mais apparemment des gens emplis d'un enthousiasme sincère et d'une énergie remarquable. On murmure toutefois que la soumission de l'Opsdeï à l'Église du Sincère Repentir ne serait qu'apparente, et que les Grandes Obreros poursuivraient des buts occultes, que leur docilité ne serait due qu'à une convergence temporaire d'objectifs des deux structures. D'ailleurs, le siège de l'Opsdeï ne se trouve-t-il pas à Torreciud, en plein Ribagorz, loin de l'influence de l'Église ?

Sciences et Arts

Les formes d'art les plus prisées des Aragonais sont la poésie, la chanson, la musique, et la sculpture. Les peintres ne sont pas appréciés à leur juste valeur (c'est du moins ce qu'ils affirment), et sont contraints de s'expatrier pour vivre de leur art, ou se reconvertir à la cueillette d'olives. Les autres se rendent à Sargos, où ils essaient d'être présentés à la Cour dans l'espoir de trouver un mécène, c'est à dire un riche personnage qui versera une pension à ses protégés pour tirer profit de leur prestige.

L'Aragon n'est pas une province propice à la science. À part d'éventuels scientifiques solitaires travaillant pour le compte d'un riche propriétaire ambitieux, peu scrupuleux ou séditieux, c'est à l'université de Sargos que se trouve la plupart des savants. On y enseigne l'histoire et la géographie, en plus du droit, de la littérature, et de la médecine. On murmure d'ailleurs que des mendiants disparaîtraient aux environs de l'université pour fournir de la matière première à ce dernier département, mais Don Pablo Hobispo, le recteur de "l'Universidad de Ciencias del Bajo y Alto Aragon" a toujours nié farouchement ces allégations. Toujours est-il que les familles riches préfèrent envoyer leurs enfants étudier à la prestigieuse université de Madreid.

Personnalités

Fernando Barranquo y Giovanni de Sargos

Don Fernando est un rude gaillard, à l'esprit plus vif que son apparence ne pourrait le laisser croire. Il est aussi à l'aise sur les champs de bataille que dans les salons de son palais. Fils du duc Gustavo Barranquo et de la comtesse Maria Giovanni de Sicilia, il a hérité du premier ses compétences guerrières, et de la seconde son art politique. C'est ainsi qu'il peut depuis le début de son règne tenir tête aux différents nobles et aux ecclésiastiques, en les divisant et en jouant de leurs rivalités pour mieux établir son règne. Son problème principal est le conflit de l'impôt, et il se repose principalement sur les deux comtes autonomes de Ribagorz et de Sobrarb, et sur le soutien financier granbreton pour faire face aux énormes pressions de ses courtisans. Les Granbretons utilisent ce moyen pour s'attirer les grâces du duc et s'assurer sa bienveillance, afin de profiter de l'effet de surprise face aux redoutables armées aragonaises lors de l'invasion prochaine. Marié à Isabel de Riora, Fernando a eu d'elle trois enfants : deux garçons, José et Felipe (14 et 10 ans), et une fille, Maria, 12 ans.

Duc Fernando Barranquo y Giovanni

Duc de Bas- et Haut-Aragon et Noble-Guerrier, 38 ans.

FOR 13 **CON 14** **TAI 14** **INT 15** **POU 16**
DEX 13 **APP 12**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Plaques + Heaume (1D10+2)

Armes : *Rapière* 81%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Lance de Cavalerie* 50%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 15 ; *Épée Large* 93%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Bouclier Entier* 65%, Dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22.

Compétences : Baratin 57%, Chercher 35%, Écouter 40%, Éloquence 67%, Équitation 91%, Évaluer 49%. Langue Archaïque (Vieil Espagnol) 45%, Littérature 51%, Marchander 67%, Monde Ancien 45%.

Valeurs : Amour, honneur familial, altruiste, vie de famille, beauté.







Don Pedro de Sabenyanigo

C'est l'un des plus vieux et plus puissants nobles d'Aragon, et l'un des principaux adversaires du duc dans le conflit de l'impôt. Il ressent un profond mépris pour les ambassadeurs granbretons et rêve de faire plier militairement le Ribagorz et le Sobrarb, dont il ne supporte pas les privilèges. Il n'apprécie pas davantage les ecclésiastiques, à qui il reproche de s'occuper un petit peu trop de politique, apanage des nobles, et pas assez de mysticisme. D'un naturel franc, il ne cache pas ses opinions tranchées, car sa situation de seigneur le plus puissant d'Aragon après le duc (encore que...) le met à l'abri de la vengeance de ses pairs. C'est un vieil homme chenu, à la barbe grise broussailleuse, mais au bras solide, et prêt à mener bataille vaillamment. Son fils aîné, Roberto, 28 ans, est en tout point le portrait de son père, en plus jeune, bien évidemment.

Comte Don Pedro de Sabenyanigo

Comte de Husca et Noble-Guerrier, 49 ans.

FOR 15	**CON 11**	**TAI 17**	**INT 12**	**POU 13**
DEX 15	**APP 16**	**SAN 35**		

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Plaques + Heaume (1D10+2)

Armes : *Fléau d'Armes* 75%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 12 ; *Épée Longue* 82%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20 ; *Grand Bouclier* 95%, Dégâts Repousser, PdS 26.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaire) 85%, Artisanat (Cabriole) 30%, Chercher 50%, Éloquence 30%, Équitation 59%, Esquive 69%, Marchander 57%, Pister 45%.

Valeurs : Succès, choix, sens moral, honneur, bravoure.

Affliction : Tyrannique (stade grave).

Don German Viscaza

Don German est le pendant de Don Pedro chez les ecclésiastiques. Les deux hommes se vouent une haine tenace, mais, fins politiciens, peuvent s'entendre dans l'adversité, comme c'est le cas dans le conflit de l'impôt. Cette alliance est fragile, et tous les efforts du duc consistent actuellement à la briser. C'est l'un des plus importants propriétaires terriens d'Aragon, sans doute le troisième après le duc et Don Pedro. Tout le clergé aragonais lui apporte un soutien unanime, ce qui lui confère une influence redoutable à la Cour, alors que la noblesse n'est pas aussi unie. Il se méfie beaucoup de l'Opsdeï, mais il tient pardessus tout à éviter le conflit avec "l'Instituto" (autre nom de l'Opsdeï).

Don German Viscaza

Archevek de Sargos et Prêtre, 41 ans.

FOR 10	**CON 11**	**TAI 11**	**INT 13**	**POU 13**
DEX 8	**APP 16**			

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 11

Armure : Aucune

Armes : *Bâton* 35%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Déplacement Silencieux 35%, Écouter 31%, Éloquence 70%, Équitation 40%, Goûter 41%, Hypnose 25%. Langue Archaïque (Vieil Espagnol) 39%, Littérature 25%, Marchander 71%.

Valeurs : Succès, choix, sens moral, honneur, bravoure, fanatique.

Lord Hannibal Lee de l'Ordre du Renard

Lord Hannibal est l'un des envoyés du Ténébreux Empire de Granbretanne à la cour du duc, venu espionner et préparer la future invasion. Il est haï avec une force peu commune par l'ensemble des courtisans, mais bénéficie de l'estime du duc, et de sa gratitude pour le soutien (intéressé) qu'il lui apporte dans le cadre du conflit de l'impôt. Il a pour second Lord Marcus Grant de l'Ordre du Cygne, le consul de Granbretanne. Ces deux personnages ont été choisis en vertu de leur esprit machiavélique. Cependant, ils ne s'entendent cependant pas très bien, et les accrocs dans leur collaboration seront bel et bien un beau jour la cause de l'échec de leur mission.

Lord Hannibal Lee

Ambassadeur de Granbretanne et "Marchand" (Espion), 39 ans.

FOR 10	**CON 11**	**TAI 12**	**INT 15**	**POU 15**
DEX 14	**APP 13**			

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Aucune

Armes : *Fleuret* 55%, Dégâts 1D6+MD, PdS 10.

Compétences : Chercher 66%, Dissimuler un Objet 75%, Éloquence 66%, Évaluer 60%, Idiome Secret de l'Ordre (Renard) 75%, Langue Étrangère (Espanyien) 45%, Langue Nationale (Granbreton) 45%, Marchander 75%, Médecine Rudimentaire 33%, Orientation 30%, Scribe 30%.

Valeurs : rusé, indépendant, amitié, sens moral, machiavélique.

Sites Intéressants

Sargos

40 000 habitants

Cette cité est capitale de l'Aragon. Située sur l'Ebr', la seule vraie voie commerciale à des lieues à la ronde, la cité lutte pour ne pas sombrer. Les commerçants y sont chaleureusement accueillis, les étudiants choyés, et les quartiers de plaisirs proposent les raffinements les plus divers, aux prix les plus variés. Le duc d'Aragon



loge dans un palais arabe antérieur au Tragique Millénaire. Nobles et ecclésiastiques disposent de résidences, toutes somptueuses, en ville. Sargos possède l'université la moins bien cotée de toute d'Espanyia. On a d'ailleurs parlé de la fermer, mais les ducs d'Aragon s'y sont toujours opposés dans l'intérêt économique de leur province. La cité est aussi le siège de l'Archevêché d'Aragon, d'un amphithéâtre renommé (la Plaza de Toros) et de la garnison aérienne d'Aragon. On peut parfois voir de loin la flotille de dirigeables de guerre manœuvrer autour de la ville, spectacle qui allie l'esthétisme à la dissuasion. Chaque mois, Sargos héberge un jour un impressionnant marché où l'on peut trouver absolument tout ce qui se vend et s'achète, les marchandises illégales étant plutôt proposées dans les sombres venelles alentour. Chaque année, juste avant l'automne, la cité rend hommage durant deux semaines à la Vierge du Pilar, protectrice de la capitale de l'Aragon. La fête bat alors son plein, et donne lieu à de fabuleuses réceptions à la cour ducale d'un luxe peu commun pour l'époque. Ces fêtes n'atteignent toutefois pas la démesure de celles de Husca.

Husca

20 000 habitants

Nichée dans une cuvette qui a le mérite de retenir les eaux de pluie et de la fonte des neiges, (ce qui permet une culture relativement florissante), Husca est une ville qui n'a pas eu à souffrir du Tragique Millénaire. Il y subsiste encore la cathédrale et l'hôtel de ville dont les constructions sont antérieures à l'Age d'Or. Ces deux bâtiments sont perpétuellement en travaux de réfection. Husca est sous la protection de San Lorenzo, saint dont l'Église du Sincère Repentir a d'abord voulu proscrire le culte, un peu trop déviant à son goût. Toutefois, cette décision donna aussitôt lieu à de graves émeutes et à l'assassinat des diacres locaux, et ladite décision hasardeuse fut annulée. San Lorenzo a maintenant sa place au panthéon du Sincère Repentir. Chaque été, la ville rend honneur à son saint patron pendant une semaine de réjouissances ressemblant davantage à une orgie granbretonne qu'à une kermesse patronnale. Les habitants se groupent par quartiers et vont chacun leur tour faire la fête chez leur voisin. L'enthousiasme excessif des fêtards peut par moments donner lieu à des débordements violents, mais les étrangers ne sont jamais pris à partie. On boit plus que de raison, on danse toute la nuit, on dort dans un coin jusqu'à la fin de la journée, puis on remet ça pour la corrida, qui marque le début d'une nouvelle nuit de fête. Quelque chose à voir au moins une fois dans sa vie d'aventurier blasé !

Historique

À l'avènement de Raysondon II le Pieux, l'Aragon, qui était alors un vaste territoire comptant l'actuel Aragon, la future Lyanuria, la Mursie, les Îles Baléryas, la Corsica, et la Sardainia, éveilla l'appétit du puissant Duché de Castiya-et-Léon, qui leva en 4978 une armée à sa frontière en démonstration de sa capacité militaire. Pour sauver les apparences, le duc de Castiya-et-Léon, qui voulait laisser une porte de sortie honorable au duc d'Aragon, demanda la main de la fille de celui-ci, Isabel, pour son propre fils, Raysondon. Face à cette menace, et devant la vulnérabilité du Duché d'Aragon, dont les armées mercenaires étaient éparpillées sur ses possessions, le duc Juan I fut obligé d'accepter cette union. Cependant, son vassal le baron de Valencia, qui avait reçu sa baronnie de Juan I neuf ans plus tôt et avait dressé une forteresse sur ses nouvelles terres, ne l'entendit pas de cette oreille. Aussi, le baron Patricio s'éleva contre l'alliance de son suzerain,





qu'il considérait comme traître à la cause aragonaise, avec le duc Raysondon II le Pieux, qu'il interpellait comme "le plus grand de tous les tyrans castiyans réunis". Patricio, rassemblant autour de sa personne une foule de révoltés, livra bataille au duc d'Aragon, qui connut défaite sur défaite. Le duc de Castiya-et-Léon dut alors faire entrer son armée en Aragon pour mater ces résistants, qui refusaient de le reconnaître comme leur souverain. Mais Patricio, rejoignant avec un chargement d'armes catalaniennes une troupe de mercenaires, lança un défi à Raysondon II en personne, qui, trop sûr de lui, tomba dans une embuscade. À la fin de ce fiasco, et devant la fragilité du Duché de Castiya lui-même, que les armées étrangères espionnaient sous couverture diplomatique, le duc de Castiya-et-Léon choisit de faire une trêve de cinq ans avec le baron de Valencia. Ainsi, le duc Juan I d'Aragon, qui perdait la région de Valencia, et ne gardait que Casteillon pour débouché sur la mer, ne put que s'incliner devant la sécession. Le duc de Castiya-et-Léon, son grand rêve terminé, mourut en 4979, à la suite du duc d'Aragon brisé.

À sa mort eurent lieu le couronnement de son fils Raysondon III le Victorieux comme roi d'Espanyia, et son mariage avec Isabel d'Aragon. La Cour du nouveau royaume choisit Madreid comme capitale et le Sincère Repentir comme religion d'État. Le gouvernement de la province d'Aragon échut au duc Eriko Barranquo, le frère cadet d'Isabel d'Aragon.

Après avoir triomphé militairement en Vandaluzia en 4982, Raysondon III fit comprendre à Patricio de Valencia qu'il pourrait lui arriver la même chose qu'au roi dernier roi scandien Rodrik IX et qu'il vaudrait mieux qu'il le reconnaisse comme son suzerain. Le baron de Valencia le fit à la condition de garder ses droits et de ne pas regagner le Duché d'Aragon, demeurant seul responsable de la Baronnie de Valencia devant son roi. Raysondon III accepta le compromis, et réorganisa son pays selon les frontières actuelles mais avec un Aragon plus grand, circonscrivant la Baronnie de Valencia.

À l'époque, deux états méditeyranéens cherchaient à concurrencer l'Aragon. La Catalania s'intéressait fort à la Corsica et à la Sardainia, tandis que l'Italia du nord s'était mis à disputer les Baléryas et la Sicilia à l'Aragon. Le duc Eriko décida d'investir en secret le site de l'antique cité de Venise en Italia pour acquérir un lieu proche de la Couronne Ducale de Padya, mais, avant tout, avec la perturbation que la guerre allait causer, pour envahir la Krète, Chypre, et les Îles Adriatiks. Néanmoins, une fois tous ces territoires unis autour de l'Aragon, Eriko ne put ni ne sut en assurer la protection, et il dut se contenter d'y disperser tous ses corps d'armée...

Alors que la trêve prenait fin en 4983, le baron de Valencia avait préparé sur six mois l'invasion de l'Aragon en apportant petit à petit sur place l'équipement puis les corps d'armée par petits groupes. Après trois ou quatre jours de préparation et de mise sur pied de l'armée, il lança finalement la conquête de Mursie et de Casteillon, et s'intitula simultanément premier "duc de Lyanuria". Raysondon III fut pris de court par ce geste de la part de Patricio qu'il croyait soumis à sa volonté, et ne put, ou ne voulut, contrer cet acte, malgré les vaines protestations du duc d'Aragon.

C'est au début de l'année 4984 qu'eut lieu la cinquième Conférence de Madreid qui réunissait tous les grands du Royaume d'Espanyia. Elle était exceptionnellement présidée par le roi lui-même. Raysondon III engagea la conférence sur le point le plus douloureux, à savoir la situation du Duché d'Aragon, tandis que les dirigeants de Catalania et de Lyanuria discutaient du partage de son ancien empire colonial ! Raysondon III s'institua finalement cogouverneur des possessions de la Lyanuria et de la Catalania, interdisant à l'Aragon tout débouché sur la mer.

Cependant, la Lyanuria, bientôt aux prises avec l'Italia du nord proposa à l'Aragon un droit de passage depuis Sargos, le long de l'Ebr', vers la mer jusqu'aux Îles Adriatiks. L'Aragon conserverait ces dernières, avec étape sur les possessions lyanuriennes en cas de besoin. La Lyanuria souhaitait ainsi obtenir l'aide de l'armée aragonaise en Italia du sud. Avec cette seule solution pour garder sa possession et ne pas s'effondrer sous les dettes, l'Aragon dut accepter, et la Lyanuria put enfin occuper l'Italia du sud. Toutefois, elle perdit aussi l'espoir de rebâtir Venise, à la grande satisfaction du duc de Padya. Cette idée ne fut pas perdue pour tout le monde car, en 5122, Tristan Fay, jeune scientifique français, la reprit pour sa part et mit à exécution le projet de repeupler l'ancienne Sérénissime Cité (cf. Tatou 17).

L'Invasion Granbretonne

Après trois siècles de paix, au cours de la nuit du 31 décembre 5298 au 1 janvier 5299, alors que la fête du Jour de l'An battra son plein, le Ténébreux Empire de Granbretanne envahira le Duché d'Aragon depuis la province de Gascoigne, au mépris de tous les accords passés entre le duc Fernando Barranquo et les envoyés granbretons, l'ambassadeur Hannibal Lee et le consul Marcus Grant. Des légions granbretonnes de Lions, Faucons et Cochons bousculeront vite les armées aragonaises surprises. Les ornithoptères des Corbeaux abattront les dirigeables, trop lents, tandis que des croiseurs des Requins remonteront l'Ebr' et assiégeront Sargos. Quant aux forteresses, elles chuteront sans coup férir grâce à la légion du Renard.

À l'aube du 6 janvier, les Granbretons occuperont totalement le Duché d'Aragon, avec la capitulation signée du duc Fernando, mis devant le fait accompli. Les légions granbretonnes pavoiseront Sargos aux couleurs aragonaises et aux leurs. Les officiers organiseront un simulacre de fête pour célébrer l'Épifanie, "baptême de Jésu-Krist, notre premier prophète" et une délégation d'officiels granbretons viendra même remercier Fernando, enragé mais impuissant, de "remettre le destin de l'Aragon entre les mains de notre glorieux roi-empereur Huon"...

Au nord, le corps du comte Pedro de Sabenyanigo, qui aura refusé de se rendre à l'armée granbretonne, sera découvert entouré de ses hommes morts sur un plateau qu'on rebaptisera Plateau de la Transformation. En effet, il aura suffi d'une seule bombe d'un genre nouveau lâchée d'un ornithoptère pour tous les transformer en statues cristallines avec armes et bagages. L'Ordre granbreton de la Hyène s'en donnera ensuite à cœur joie dans la cité de Husca en guise de représailles, en tuant, pillant, violant, et brûlant.





L'Occupation Granbretonne

À la tête de l'Aragon, les Granbretons placeront un connétable de l'Ordre du Lion de deuxième ordre, Toma Bitch, un aventurier ambitieux et dangereux aux yeux de la grande connétable Leesa Cohnn. En dépit de cette nomination, ou peut-être à cause d'elle, les Granbretons maintiendront en place le duc Fernando Barranquo y Giovanni avec un titre fantoche de gouverneur de province impériale. En outre, les deux hommes seront assistés (et surveillés) par l'ambassadeur Hannibal Lee de l'Ordre du Renard et le consul Marcus Grant de l'Ordre du Cygne, deux hommes qui se détestent et se heurtent souvent. En conséquence, cette tétrarchie aura tous les éléments pour paralyser le gouvernement provincial, et même pour éclater en forces différentes.

Au Bajoaragon, où Sargos se sera rendue, l'occupation sera moins dure qu'en Altoaragon, où Husca se sera défendue. Cela dit, les Aragonais relèveront la tête, la capitulation n'étant pas dans leur caractère. Soit pour venger l'horreur de Husca, soit pour racheter l'honneur de Sargos, ils préféreront finalement se faire massacrer plutôt que de s'avouer vaincus. C'est ainsi que des mouvements de guérilla naîtront très vite et perdureront tout le long de l'occupation granbretonne. Des centaines d'embuscades coûteront un énorme tribut à l'envahisseur, qui ne pourra jamais utiliser toute sa puissance militaire face à un ennemi insaisissable et omniprésent. C'est pourquoi les Lions finiront fatalement par être submergés. À l'Université des Sciences, un petit corps de Vipères viendra piller les ressources et les expédiera à Londra pour les étudier. Les enseignants, déportés en Granbretanne, seront remplacés par une connétable Vipère et deux de ses assistantes.

La Libération

Le 28 avril, la nouvelle de la chute de l'Empire Granbreton éclate. Lord Hannibal Lee et Lord Marcus Grant, qui se seront rencontrés pour "faire la paix", seront retrouvés l'un poignardé et l'autre empoisonné avec un vin très alcoolisé et parfumé, quand parvient à Sargos la nouvelle du coup d'État et de la chute du baron Méliadus. Aussitôt, les Aragonais se soulèveront contre les armées ténébreuses. Toma Bitch, le connétable du Lion en titre, qui viendra de promulguer la loi martiale sans savoir trop quoi faire contre les insurrections en cours, recevra l'ordre (de la reine Flana?) d'évacuer l'Aragon et de revenir en Gascoigne. Avec moult difficultés, les Granbretons se replieront donc vers la France, où les attendra la déroute face aux Gascons, avec les Espanyiens sur les talons (cf. La France).

À Sargos, le duc Fernando reprendra les rênes du pouvoir, et conduira en personne les combats contre les quelques Faucons et Cochons demeurés sur place. Après la guerre, les enseignants de l'Université des Sciences, libérés, reviendront de Londra, accompagnés des Vipères, démasquées. Celles-ci collaboreront alors avec les savants locaux, ce qui rehaussera énormément la qualité de l'université de Sargos et contribuera à sa notoriété toute nouvelle. L'Aragon retrouvera son statut d'avant la guerre avec une situation somme toute meilleure qu'auparavant.

Voyager en Aragon

Voyager en Aragon ne pose pas de problème particulier. Seuls subsistent ceux dus au Tragique Millénaire : quasi-absence de routes, rivalités entre seigneurs voisins, risques de par les mutants sauvages... Il faut noter que, hors des deux axes commerciaux, l'Ebr' et la route Sargos - Husca, il n'existe que peu de voyageurs en Aragon. Cela dit, après une première réaction de méfiance bien légitime, tout voyageur amical sera bien accueilli en Aragon, avec une hospitalité généreuse. Cette hospitalité sera toutefois tempérée si l'un des voyageurs est Catalanien, mais les Aragonais ont de bonnes manières. Il sera inutile de chercher des auberges ou bien des hostelleries en dehors des voies commerciales. Une taverne pour boire, oui ; quant à dormir, ce sera dans l'étable mais sur de la paille fraîche (sauf s'il y a un Catalanien, les bonnes manières ont tout de même des limites !).



Les Deux-Castiya

La Vieille-Castiya et la Nouvelle-Castiya

Géographie

Les Deux-Castiya forment un plateau culminant à environ 700 mètres. Ce plateau est couvert de maquis inextricables, de champs où poussent difficilement des céréales, et de pâturages où l'on pratique l'élevage des ovins. En Vieille-Castiya, une chaîne élevée, la Cordillère Centrale, occupe le sud-est ; ses montagnes atteignent jusqu'à 2 600 mètres. Le sud-ouest avoisine une mer intérieure, la Mer d'Eztrémadre. Les villes sont nombreuses : Vald, Burgs, A'ville, S'mor, Palencia, Sal'manc, Segovia. En Nouvelle-Castiya, des sommets plus bas, les Monts de Toldo, délimitent les frontières du sud-ouest, et les pentes des Monts Ibériks, celles du nord-est. La Haute-Vallée du Taj' est constellée de villages mais les seules villes de la province sont Toldo et Albacete.

Démographie

La Vieille-Castiya peut être considérée comme le cerveau de l'Empire. Ses villes renferment la majorité des érudits et scientifiques du royaume, ainsi que de nombreuses universités, qui recouvrent tous les domaines de la connaissance. Elles contiennent également des manufactures d'armements lourds. À l'origine de l'unification de la péninsule ibérique, le duché ne nourrit aucun désir d'indépendance, et aucun mouvement de rébellion particulier.

La Nouvelle-Castiya paraît être l'âme de l'Empire. Ses villages et ses paysages inspirent, au contraire de sa sœur du nord, la foule des artistes et des mystiques d'Espanyia, même s'il n'existe aucune académie de lettres ni d'art. Il n'y a qu'une seule manufacture, située à Toldo.

Les gardes ducales étant bien équipées et payées, bandits et maraudeurs sont plutôt rares. Les seules voies mal fréquentées sont les routes de montagne qui relient la Vieille-Castiya à Madreid ou la Nouvelle-Castiya à l'Eztrémadre. En effet, elles sont la plupart du temps laissées sans surveillance et on préfère les éviter sauf cas de nécessité absolue.

L'Église du Sincère Repentir, bien que présente, préfère rester discrète en Deux-Castiya tant il est vrai que l'existence d'un très grand nombre d'intellectuels ne favorise pas véritablement la propagation de son culte intégriste. Les chasses organisées au Culte du Vrai Dieu revêtent un caractère tout à fait exceptionnel, de même que la visite d'un membre important de l'Inquisition. De ce fait, les Deux-Castiya constituent les terres d'élection des différentes sectes ennemies du Sincère Repentir en Espanyia.

Population de Castiya

Vieille-Castiya

Humains

Espanyiens 850 000

Non-Humains

Survivants 1 000

Nouvelle-Castiya

Humains

Espanyiens 600 000

Non-Humains

Survivants 5 000



Evénements en Castiya

Événements Communs

- Une chasse à l'espion est organisée. La ville est close, la population interrogée. Toutes les brigades cherchent le malfaiteur.

- Un grand marché s'organise dans une ville à l'initiative d'une guilde artisanale. On y trouve n'importe quel article se rapportant à la guilde concernée à des prix très abordables.

- Un feu de maquis menace de nombreux villages dans le centre d'une des deux régions. Toutes les bonnes volontés sont bienvenues pour combattre l'incendie. Mais, dans les villages désorganisés, des brigands cherchent déjà à profiter de l'occasion pour piller...

- Des brigands, arrêtés par la milice secrète, sont pendus en place publique. Des vendeurs veulent récupérer la corde, censée porter chance.

- Le duc de Vieille-Castiya visite les laboratoires et les usines d'armement de la région afin de se renseigner sur les travaux en cours.

Événements Rares

- Un bâtiment d'une université est menacé par un incendie suite à l'explosion d'un laboratoire. Toute la population est mobilisée.

- Un savant en mécanique est traduit devant la justice pour avoir caché le but de ses recherches aux autorités. Il écopera d'une peine de prison pendant laquelle il devra continuer ses recherches.

- Le duc de Nouvelle-Castiya et sa suite, partis chasser le sanglier dans le maquis, s'arrêtent dans une modeste auberge de campagne pour passer la nuit. Celle-ci est vidée de ses occupants par manque de place...

- Un inquisiteur du Sincère Repentir est dépêché depuis Vald pour surveiller les agissements d'une université. Comme par magie, tous les travaux "douteux" disparaissent des plans de travail...

- Une bande de brigands détrousse systématiquement les voyageurs peu ou pas armés traversant la Cordillère Centrale (ou les Monts de Toldo) pour se rendre à Madreid.

Événements Rarissimes

- Un dirigeable de guerre a heurté le flanc d'une montagne et il a perdu son gaz suite à la mauvaise manœuvre d'un apprenti-pilote ! Il faut le démonter pièce par pièce pour le réparer à la fabrique.

- Un psychopathe a fui l'asile psychiatrique de S'mor. Il rôde dans les ruelles et tue à l'aveuglette. Une récompense est offerte pour l'arrêter.

- Des fidèles du Vrai Dieu ont incendié une église du Sincère Repentir. Envoyés sur les lieux, les inquisiteurs enquêtent. Ils veulent des coupables.

- Un vol de lances-feu a eu lieu à A'ville. Les brigades de la province sont en effervescence. Il ne fait pas bon posséder l'une de ces armes...

- Un concours artistique est organisé à Toldo à l'initiative d'un mécène. Peintres, sculpteurs, poètes et musiciens rivalisent au milieu des arbres et des fleurs. Un prix fabuleux récompensera le meilleur...

Organisation Politique

Le duc de Vieille-Castiya, Alonso Ronchaz de Vald, est le cousin du roi. Il a été désigné à la suite du décès "accidentel" de son prédécesseur pendant une partie de chasse. L'ancien duc de Vieille-Castiya avait ainsi été puni pour la mauvaise gestion de la province et un mode de vie des plus fantasques.

Le nouveau duc, loin de lui ressembler, a repris en main les affaires de la région et les a rondement menées. Depuis quinze ans, il a financé la création de nouvelles universités ou augmenté le budget des autres. Le roi lui est donc gré d'avoir transformé cette province déclinante en noyau intellectuel du pays.

Le duc de Vieille-Castiya gouverne avec l'aide d'un conseil de cinq magistrats : Paollatio Cordei, premier conseiller et magistrat scientifique, Giorjo Madrega, second conseiller et magistrat judiciaire, Don Dorgniova, évek de Vald et magistrat religieux, Joan Precador, général d'Empire et magistrat militaire, et Massimo Petrone, argentier et magistrat financier.

La Nouvelle-Castiya est quant à elle une région décadente suivant les traces de l'Aragon. Toldo est devenue une ville de riches rivalisant avec Madreid. Mais sous cette apparence de faste se dissimule une administration démotivée et corrompue. La région est pour l'essentiel organisée comme la Vieille-Castiya. Alfonzo VIII, le duc de Nouvelle-Castiya, est très respecté en Espanyia : c'est le frère du roi Philepe III. Jadis, il portait le titre honorifique d'archiduc de Madreid, mais il a préféré y renoncer en faveur d'Osric, son fils, pour ne conserver que celui de duc, titre traditionnellement confié au frère du roi d'Espanyia. Depuis, Alfonzo VIII se consacre à la difficile tâche du maintien du prestige de sa province...

Organisation Militaire

L'armée des ducs de Vieille-Castiya est uniquement composée des habituels tercios. En effet, ce fief personnel de la famille impériale, à l'origine de la réunification de la péninsule, a aussi inventé les tercios. L'armée de la Vieille-Castiya est donc constituée de neuf tercios (36 000 hommes), essentiellement des fantassins, mais également des arbalétriers montés, des cavaliers, et une petite troupe d'artilleurs équipée de 45 balistes. En outre, le duc de Vieille-Castiya peut compter sur ses barons et leurs troupes : 2 000 cavaliers et 1 000 archers environ divisés en groupes de 3 ou 4 dizaines. Enfin, on ne peut passer sous silence une milice religieuse : la Grande Compagnie des lanciers rouges (400 arbalétriers et 100 lanciers vêtus de longues capes rouges) contrôlée par l'Église du Sincère Repentir.

À côté de l'armée, la sécurité est assurée par la milice ducale, divisée en brigades de gardes, cantonnées en ville ou en campagne, et commandées par un officier et plusieurs sergents. Ces gardes entraînés, bien équipés, et surtout bien payés, sont efficaces, omnipré-

sents, et quasi-incorruptibles. Au sein de la milice, les missions les plus délicates sont effectuées par une branche spéciale : la milice secrète, chargée du contre-espionnage, du démantèlement des bandes de brigands, de la surveillance des scientifiques indépendants, et de la protection des manufactures militaires.

Ses pouvoirs sont illimités sauf par le duc lui-même. Les brigades de la milice comptent un effectif de 1 000 hommes environ dont un dixième dans la milice secrète. Enfin, l'orthodoxie en matière de religion est assurée dans la province par l'Inquisition, qui possède, du moins en théorie, un large pouvoir avec ses tribunaux religieux et une totale autorité sur la Grande Compagnie des lanciers rouges.

La Nouvelle-Castiya est plus ou moins organisée comme sa sœur du nord. L'armée néo-castiyanne compte huit tercios (28 000 hommes) et 35 balistes, et les troupes des barons 1 000 cavaliers et 500 archers. Fait notable, l'armée néo-castiyanne comprend un corps de 200 sapeurs (soldats du génie).

Lancier Castiyan

FOR 15	**CON 17**	**TAI 14**	**INT 10**	**POU 13**
DEX 16	**APP 13**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 16

Armure : Plaques (1D10-1)

Armes : *Lance de Cavalerie* 80%, Dégâts 1D8+1+MD *, PdS 15 ; *Bouclier Entier* 70%, Dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22.

** MD = Modificateur aux Dégâts du cheval*

Compétences : Équitation 60%.

Arbalétrier Monté Castiyan

FOR 15	**CON 15**	**TAI 12**	**INT 9**	**POU 11**
DEX 12	**APP 12**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Écailles (1D8)

Armes : *Arbalète Légère* 60%, Dégâts 1D6+2, Portée 40, Tirs 1/2 ; *Masse Légère* 50%, Dégâts 1D6+2+MD, PdS 20.

Compétences : Chercher 50%, Équitation 60%.

Cavalier Impérial

FOR 15	**CON 15**	**TAI 12**	**INT 12**	**POU 10**
DEX 15	**APP 12**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Demi-Plaques (1D8-1)

Armes : *Épée Longue* 60%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20 ; *Bouclier Entier* 40%, Dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22.

Compétence : Équitation 70%.

Leon
Astoriace
Riora
Galizia
Burgs
Palencia
Vald
S'Mor
Douro
Torna
Sal'manc
Vieille-Castiya
Aragon
Segovia
A'ville
Cordillere Centrale
Mer d'Eztrémadre
Madreid

Les Deux-Castiya



Artilleur Impérial

FOR 13 CON 14 TAI 10 INT 13 POU 13
DEX 16 APP 14

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Mailles (1D6)

Armes : *Épée Courte* 30%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Trébuchet* 60%, Dégâts 12D6, Portée 300, Tirs 1/15 mn ; *Baliste* 90%, Dégâts 10D6, Portée 275, Tirs 1/5 mn.

Compétences : Chercher 60%, Écouter 50%.

Secrets Technologiques : Mécanisme à Ressorts 1.

Cavalier Féodal *

FOR 14 CON 14 TAI 12 INT 10 POU 10
DEX 15 APP 12

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Épée Large* 50%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Petit Bouclier* 30%, Dégâts 1D3+MD+Repousser, PdS 15.

Compétence : Équitation 60%.

** Ceci n'est qu'un exemple de soldat féodal.*

Archer Féodal *

FOR 14 CON 12 TAI 12 INT 10 POU 10
DEX 12 APP 10

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Arc Composite* 50%, Dégâts 1D8+2+1/2 MD, Portée 100, Tirs 1 ; *Épée Courte* 30%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 20.

Compétence : Chercher 60%.

** Ceci n'est qu'un exemple de soldat féodal.*

Lancier Rouge

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 12 POU 12
DEX 15 APP 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Cuir (1D6-1)/Mailles (1D6)

Armes : *Lance de Cavalerie* 70%, Dégâts 1D8+1+MD *, PdS 15 ; *Masse lourde* ** 60%, Dégâts 1D8+2+MD, PdS 20.

** MD = Modificateur aux Dégâts du cheval*

*** Les lanciers rouges surnomment leur masse "bénitier", où encore "convertisseur".*

Compétences : Éloquence 30%, Équitation 60%, Esquive 55%, Marchander 40%.

Arbalétrier Rouge

FOR 15 CON 15 TAI 11 INT 14 POU 14
DEX 14 APP 12

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Cuir (1D6-1)/Mailles (1D6)

Armes : *Arbalète Lourde* 60%, Dégâts 2D6+2, Portée 80, Tirs 1/3 ; *Masse Légère* 50%, Dégâts 1D6+2+MD, PdS 20.

Compétences : Chercher 60%, Esquive 53%.

Milicien Ducal

FOR 11 CON 12 TAI 11 INT 11 POU 11
DEX 12 APP 13

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Mailles (1D6)

Armes : *Épée Large* 50%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Bagarre* 80%, Dégâts 1D3+MD.

Compétences : Chercher 40%, Écouter 30%, Éloquence 40%, Équitation 40%, Évaluer 30%, Marchander 30%.

Sapeur (Soldat du Génie) Néo-Castiyan

FOR 13 CON 14 TAI 13 INT 13 POU 13
DEX 14 APP 11

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Épée Courte* 30%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Fléau d'Armes* 60%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 12.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 80%, Artisanats (Équilibre 60%, Maçonnerie 80%, Menuiserie 80%, Nœuds 60%), Chercher 80%, Dissimuler un Objet 60%, Grimper 70%, Nager 50%, Se Cacher 30%.

Secrets Technologiques : Mécanisme à Ressorts 1.

Religions et Sectes

L'Église du Sincère Repentir est moins bien implantée dans la région que dans le reste de la péninsule. On trouve donc assez peu de couvents et monastères dans les villes des deux provinces. Les plus notables sont l'Ordre de San Patricio à Vald, le couvent de Notre Sainte-Mère de la Charité à Toldo, le grand séminaire de Burgs où sont ordonnés de nombreux diacres, le monastère de Sainte-Pitié dans la Cordillère Centrale au sud de Sal'manc, le monastère de l'Ordre des moines-guerriers de San Francisco à Palencia. Il faut y ajouter l'immense cathédrale d'A'ville.

À côté de la religion officielle, on trouve de nombreuses sociétés plus ou moins secrètes. Le Culte du Vrai Dieu a des adeptes



dans la région, même si leur position est dangereuse. Les égalitaires, qui ont souvent pour base un groupuscule d'apprentis, veulent refaire le monde, mais bornent leur action à des soirées bien arrosées et de beaux discours, officieux bien sûr. Les doctes, qui regroupent des scientifiques et érudits de la région, voudraient soustraire les recherches scientifiques au pouvoir militaire. Eux aussi sont très mal tolérés par les autorités et il n'est pas rare de voir l'un de ces regroupements dissous et son meneur exécuté par un tribunal ducal. La Grande Compagnie des lanciers rouges possède un centre de formation dans la ville de Palencia. Proches de l'Ordre de San Francisco, ces fanatiques y apprennent l'équitation et le maniement des armes, ainsi que la doctrine du Sincère Repentir. Les Confréries de l'Ombre sont rares et désorganisées en Deux-Castiya, la milice secrète ayant infiltré toute la société. Aussi, les seuls brigands sont de petits groupes d'individus, sans alliés, sans moyens et sans ambitions.

Sciences et Arts

Depuis que la région est gouvernée par l'un des membres de la famille impériale, la Vieille-Castiya a repris un essor considérable et possède le plus grand potentiel intellectuel de l'Empire. Cela est dû aux nombreuses universités.

Du point de vue scientifique, la Vieille-Castiya est sans doute la province qui compte dans sa population la plus grande proportion d'hommes de science de toute la péninsule. En effet, outre le traitement de faveur dont ceux-ci bénéficient vis-à-vis de l'Église et de la population (quasi-absence de superstitions à l'égard de la science et clémence vigilante des représentants du

Sincère Repentir), les savants nouveaux-venus dans la contrée disposent d'avantages pécuniers certains. Chaque savant est affecté selon son niveau de connaissance à un poste dans une université. Il peut être maître-enseignant dans son domaine et pratiquer sa discipline tout en donnant des cours à plusieurs disciples. Il peut autrement devenir laborantin si son niveau ne lui permet pas encore d'enseigner, et travailler avec des maîtres au sein d'une équipe de chercheurs.

Un érudit peut également devenir bibliothécaire, archiviste, chroniqueur, ou professeur de langues, de géographie, ou d'histoire. Les avantages des personnels affectés aux universités sont divers : hauts salaires, mise à disposition de locaux, de matériel scientifique très rare et coûteux, et d'ouvrages. Les obligations de ces mêmes scientifiques sont de remettre tous les mois un rapport sur l'avancée des travaux au recteur de l'université et ne laisser filtrer aucune information hors de leur laboratoire sur les découvertes éventuelles.

Certains originaux préfèrent travailler indépendamment de l'université derrière les murs de leur propre maison. Ceux-ci ne bénéficient d'aucune sécurité et sont des proies rêvées pour le Sincère Repentir, toujours en quête d'un scientifique illégal à traduire devant les tribunaux religieux. De plus, si les autorités les découvrent, elles confisquent toutes leurs possessions, ainsi que les résultats de leurs travaux.

Du point de vue de l'artisanat, de nombreuses guildes artisanales occupent certains quartiers de Vald, Burgs, Leon, et Palencia. Outre des artisanats classiques, comme l'armurerie, la sellerie, la maréchalerie, et la ferronnerie, on trouve des manufactures appartenant à l'armée, où sont construits lances-feux, canons-feux, et les dirigeables de l'Empire.

Pour ce qui est de l'art, la Nouvelle-Castiya rivalise avec l'Andaluzia. La vie culturelle de la province brille par les nombreuses troupes de théâtre ou de cirque qui passent de temps en temps dans les villes et les villages où l'on donne des spectacles parfois audacieux. Cependant le duc n'a pas voulu, ou écarté par manque de fonds, toute construction de salle de spectacle, théâtre, d'opéra, ou d'académie d'art. En ce qui concerne l'artisanat, la manufacture d'armes et d'armures de Toldo reste la seule exception notable.

Personnalités

Alonso Ronchaz de Vald

Alonso, emporté, imbu de lui-même, considérant que toute chose lui est due dans son duché, possède une idée très élevée de sa personne et ne se lasse pas de montrer en public le degré de confiance que le roi lui porte. Son sens de la justice, très posé, s'inspire des commandements du Sincère Repentir et souffre donc d'un manque d'indulgence. En dehors de ça, personne n'a pu mettre en défaut ses devoirs de dirigeant.

Duc Alonso Ronchaz

Duc de Vieille-Castiya et Noble, 47 ans.

FOR 14	**CON 13**	**TAI 13**	**INT 16**	**POU 15**
DEX 14	**APP 12**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Grand Harnois (1D10+4)

Armes : *Rapière* 92%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Lance de Cavalerie* 50%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 15 ; *Épée Longue* 84%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20 ; *Grand Bouclier* 75%, Dégâts Repousser, PdS 26.

Compétences : Baratin 56%, Chercher 45%, Écouter 35%, Éloquence 76%, Équitation 82%, Langue Archaïque (Vieil Espagnol) 48%, Marchander 100%, Médecine Rudimentaire 38%, Monde Ancien 35%.

Valeurs : Obstiné, succès, sens du respect, sens moral, caractériel.

Paollatio Cordei

Cet homme, d'allure sympathique et avenante, est le premier conseiller du duc de Vieille-Castiya, c'est à dire un homme très important dans la province. Érudit des plus brillants, il prend très à cœur son devoir, et tout particulièrement les promotions et financements de nouvelles universités, expéditions, ou recherches scientifiques. Ses prises de position pour la réorientation des recherches scientifiques du militaire vers le civil l'ont déjà amené à des conflits avec les quatre autres conseillers, ainsi qu'avec le duc lui-même. Malgré tout, il est tenu en haute estime par ce dernier, qui lui accorde toute sa confiance, sans doute à cause du désintéressement personnel et du sérieux dont il fait preuve. Physiquement, Paollatio est un petit homme à moitié chauve et rondouillard, portant une barbe peu fournie et de petites lunettes rondes.

Paollatio Cordei

Premier Conseiller, Magistrat scientifique et Érudit, 52 ans.

FOR 9	**CON 9**	**TAI 11**	**INT 18**	**POU 13**
DEX 7	**APP 15**			

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 10

Armure : Aucune

Int Libre : 1

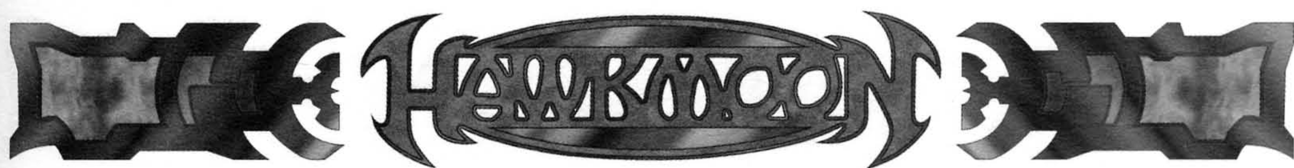
Armes : *Dague* 30%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Chercher 25%, Éloquence 65%, Langue Archaïque (Vieil Espagnol) 54%, Marchander 76%, Médecine Rudimentaire 90%, Monde Ancien 85%, Sentir/Goûter 70%.

Secrets Technologiques : Accumulateur 3, Acide 2, Cataplasme Miraculeux 1, Drogues Médicinales 2, Mécanisme à Ressorts 1, Moteur à Propulsion Naturelle 2, Mutation (Phéromone) 2, Poison 3.

Savoir Scientifique : Économie d'Énergie 1.

Valeurs : Sens du respect, altruiste, amitié, pédagogue, généreux.



Giorjo Madrega

Giorjo Madrega, spécialement affecté à la justice et à la milice, est le type même du fonctionnaire corrompu. Outre le commandement de la milice de Vieille-Castiya, il possède de nombreux sbires dans les bas-quartiers de Vald. Ceux-ci sont toujours prêts à exécuter les ordres les plus douteux. En quête de prestige, Giorjo traque les brigands avec la plus grande énergie, se vantant de diriger la province la plus sûre du royaume. En fait, ses contacts dans le milieu permettent de trouver facilement les petits délinquants, voire des boucs-émissaires à qui faire porter le chapeau.

De toute façon, vu les méthodes d'interrogatoire utilisées par la milice secrète, tout suspect devient très vite un coupable. Bien placé dans la hiérarchie de la province du fait de sa naissance (Giorjo est cousin du duc Alonso Ronchaz), il se prend souvent à rêver de devenir duc à la place du duc... Un projet ambitieux, mais réalisable, si on néglige les quelques assassinats à commanditer. D'apparence, Giorjo est un homme grand et maigre à la fine barbiche soigneusement taillée et au regard incisif. D'esprit, c'est un redoutable adepte de la torture psychologique : il adore, confronté à un condamné, le tourmenter en lui décrivant mille et une tortures qu'il va subir...

Giorjo Madrega

Second Conseiller, Magistrat judiciaire et Noble, 39 ans.

FOR 14 **CON 14** **TAI 15** **INT 15** **POU 15**
DEX 13 **APP 12**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 15

Armure : Demi-Plaques d'Apparat (1D8-1)

Armes : *Rapière* 75%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; Épée longue 65%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20.

Compétences : Artisanat (Cabriole) 46%, Chercher 60%, Écouter 56%, Éloquence 40%, Équitation 86%, Esquive 81%, Évaluer 45%, Marchander 60%, Pister 30%, Se Cacher 35%.

Valeurs : Culte de l'argent, rusé, ambitieux, réputation, cupide.

Don Dorgniova

Don Dorgniova n'a pas été gâté par la hiérarchie du Sincère Repenti. Non seulement il doit veiller à la foi de la province la moins fervente de la péninsule, mais encore surveiller les projets scientifiques de la région la plus productive de tout le pays. La hiérarchie du Sincère Repentir a pris soin de placer à ce poste quelqu'un d'irréprochable et elle estime avoir fait le meilleur choix disponible avec Don Dorgniova. En effet, il fait le maximum : fréquentes incursions dans les laboratoires des universités, enquêtes approfondies sur les personnes aux activités suspectes, exécutions sans appel des coupables... Et, quand il trouve quoi que ce soit de répréhensible, alors malheur à l'entourage du "criminel" : perquisitions, interrogatoires et arrestations pleuvent sur les proches, les collègues, les amis.



Don Dorgniova

Évek de Vald, Magistrat religieux et Prêtre (Érudit), 42 ans.

FOR 10 **CON 12** **TAI 12** **INT 14** **POU 14**
DEX 9 **APP 13**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Aucune

Armes : *Bâton* 30%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Chercher 42%, Écouter 56%, Éloquence 60%, Équitation 30%, Langue Archaïque (Vieil Espagnol) 42%, Marchander 62%, Se Cacher 25%, Sentir 32%.

Valeurs : Honneur, rusé, statut social, revanchard, réputation.

Joan Precador

Cet homme, vieux général de tercio, a été promu magistrat militaire de ce duché à la suite d'une vilaine blessure à la jambe, qui le fait depuis boîter. Son rôle est de trouver des fonds et surveiller toutes les recherches en matière d'armes. Il est également responsable des stocks d'armes, des entrepôts et des manufactures. En parfait militaire, Joan est bourru, emporté, et obstiné à l'extrême. Ses plus violentes disputes l'ont opposé à Paollatio Cordei, contre lequel son énergie est venue se briser comme les vagues sur une plage de sable fin. Toujours en quête de nouveaux fonds pour payer ses armées et faire tourner à plein rendement ses usines, Joan n'a de cesse de faire appel au duc de Vieille-Castiya pour lever un nouvel impôt, demander un financement, baisser les fonds de telle activité pour les détourner vers l'armée.

Le méprisant pour son manque de finesse, le duc lui accorde une portion raisonnable du budget tout en conservant une part





pour le civil : universités, bibliothèques, ou hôpitaux. Son corps ayant moins souffert de son âge avancé que son esprit, il demeure assez robuste. Son visage est barré d'une cicatrice et ses petits yeux furieux lui donnent un air de sanglier prêt à charger, ce qui n'est pas pour le rendre sympathique.

Joan Precador

Général d'Empire , Magistrat militaire et Guerrier, 62 ans.

FOR 15 **CON 12** **TAI 16** **INT 11** **POU 14**
DEX 9 **APP 7** **SAN 46**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Plaques + Heaume (1D10+2)

Armes : *Hache d'Armes* 65%, Dégâts 1D8+2+MD, PdS 15 ; *Épée Large* 91%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Bouclier Entier* 95%, Dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS22.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaire) 95%, Chercher 50%, Éloquence 40%, Équitation 58%, Esquive 77%, Marchander 56%, Orientation 30%, Pister 35%, Scribe 35%.

Valeurs : Obstiné, obéissant, réputation, caractériel, trop sûr de soi.

Affliction : xénophobe (stade grave).

Alfonzo VIII de Toldo

Alfonzo, épris d'harmonie et de beauté, se comporte davantage dans son duché en patriarche mystique que comme un duc autocratique. Il consacre sa vie au bien-être moral et culturel de la province dont il a la charge. Cet humanisme, teinté de christianisme ancien, s'approche des croyances du Vrai Dieu, mais entraîne malheureusement la décadence du duché en raison de l'effacement du pouvoir ainsi que de l'excès de générosité du duc. Au sein de sa famille, celui-ci connaît le bonheur auprès de sa femme Éléonore et de ses deux enfants Alberto et Toma.

Duc Alfonzo VIII

Duc de Nouvelle-Castiya et Noble, 38 ans.

FOR 12 **CON 11** **TAI 13** **INT 18** **POU 16**
DEX 13 **APP 14**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 12

Armure : Plaques + Heaume (1D10+2)

Armes : *Rapière* 74%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Lance de Cavalerie* 52%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 15 ; *Épée Large* 62%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Bouclier Entier* 98%, Dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22.

Compétences : Art (Musique) 50%, Baratin 78%, Dissimuler un Objet 46%, Écouter 50%, Éloquence 58%, Langue Archaïque (Vieil Espagnol) 54%, Littérature 74%, Marchander 50%, Natation 64%.

Valeurs : Amour, honneur familial, généreux, famille, beauté.

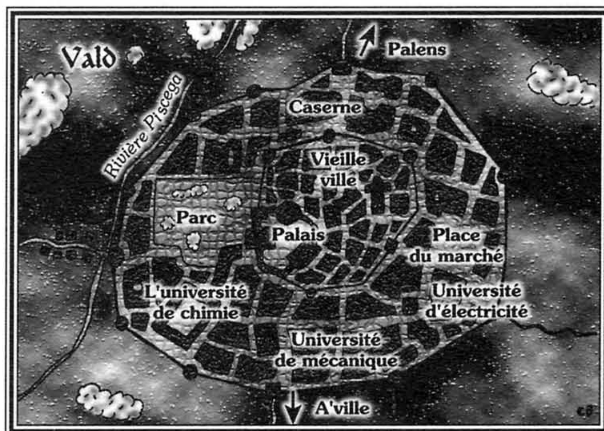
Sites Intéressants

Vald

30 000 habitants

Cette cité est la capitale de la Vieille-Castiya. C'est une ville en plein essor. De par sa position géographique centrale et son peu d'importance stratégique dans les dix ans qui ont précédé la venue du duc actuel, Vald fut ceinte de murailles basses incapables de soutenir les assauts d'une armée organisée. Grâce à sa nouvelle importance au cœur de l'Empire, des travaux ont été menés pour augmenter le potentiel défensif de la ville. De nouvelles tours ont été bâties, ainsi que des murailles, plus larges et plus hautes que les précédentes. La vieille Vald est devenue une ville dans la ville, plus pittoresque et populaire que la nouvelle ville périphérique, aux rues larges et pavées, aux maisons hautes et blanches, qui voit affluer les riches négociants, ainsi que les étudiants les plus aisés. Le reste de la population, ouvriers, étudiants modestes, et petits commerçants, occupe la vieille ville ou les faubourgs.

La ville bénéficie d'un commerce assez florissant mais n'est pas considérée comme une étape obligée par la guilde marchande. Elle possède une université cotée à la seconde place dans la région. On y étudie notamment les sciences de la mécanique, de l'électricité, et de la chimie. En fait, cette université est composée de trois facultés d'études, regroupant un ensemble de bâtiments. La faculté de mécanique occupe un grand bâtiment rectangulaire en pierre de taille de couleur sable et traite de tout ce qui a trait à cette science, ainsi que de la métallurgie et de l'architecture. La faculté d'électricité occupe une tour de quatre étages sur laquelle une grande éolienne fournit la matière première aux laboratoires. Elle est plus réduite en taille que les deux autres. La faculté de chimie est construite comme une sorte de cloître agréable de deux étages au grand parc intérieur soigneusement entretenu, possède de nombreux laboratoires dans ses différentes ailes. De nombreux bâtiments annexes tels les logements des apprentis, les réfectoires, et la bibliothèque exclusivement fournie







en ouvrages scientifiques gravitent autour des trois facultés. L'université de Vald ne détient pas, aux grands regrets de son recteur, le même prestige que celle de Sal'manc. La vie à Vald serait trop douce et agréable pour que les apprentis se soucient de hausser le niveau de leur université.

Le palais ducal, ancienne forteresse de l'Église du Sincère Repentir, a été donné à la famille royale voilà un siècle. Ce bâtiment, austère et obscur à l'origine, a subi de nombreux travaux, qui en ont fait une demeure tout à fait agréable pour le duc en place. De plus, un grand parc attenant au palais permet d'organiser fêtes, tournois et pièces de théâtre.

Sal'manc

15 000 habitants



Deuxième ville en population mais première en importance pour la région, la ville de Sal'manc dépasse la capitale depuis près de dix ans en matière de science. Elle abrite l'université la plus réputée de toute l'Espanyia. L'université est appelée la Grande Académie Impériale. C'est dans ses murs qu'a été mis au point le plus grand nombre de découvertes utiles à l'Empire et c'est de là que sortent les apprentis les plus aptes à devenir de grands savants. L'académie occupe un quartier entier de la ville et n'y accède pas qui veut. Un laissez-passer est demandé à l'entrée et à la sortie, et toute personne entrant ou sortant avec un sac ou quelque chose de gros se fait immanquablement fouiller. On peut voir ici à quel point études scientifiques et militaires sont proches pour les autorités locales. Pourtant, ce climat de secret militaire n'est pas aussi tangible qu'à A'ville. L'académie regroupe des spécialistes dans tous les domaines des connaissances. Ainsi, tout apprenti admis peut se spécialiser dans n'importe quelle voie, de la littérature à la chimie. On y enseigne tout ! Mais les admissions sont très sélectives et ne tiennent aucun compte de la richesse du candidat. Seuls les élèves les plus prometteurs sont autorisés à côtoyer les maîtres. L'un des bâtiments de l'académie est réservé à l'administration des universités de l'Empire. Dans ses murs siège le Conseil des doctorès, qui regroupe une quinzaine des plus grands professeurs de l'Empire et dont le rôle est de diriger toutes les universités et de décider de la politique de chacune.

Burgs

12 500 habitants

Abritée derrière des fortifications plutôt modestes, la ville de Burgs étale ses maisons basses en pierre blanche ainsi que ses rues tortueuses et fraîches.

C'est une ville moyenne d'une relative tranquillité mis à part le travail des nombreux artisans. Cependant, elle possède la plus grande université de littérature des Deux-Castiya ou Académie des Lettres d'Espanyia. Cette université se trouve dans un vieux bâtiment à colonnades, qui est en fait une bibliothèque municipale. Cette dernière renferme sans doute la plus grande collection d'ouvrages du pays.

Elle fait d'ailleurs la fierté du comte de Burgs, qui a toujours su écarter les demandes de la part de l'Église du Sincère Repentir, de vérifier la rigueur "religieuse et morale" des œuvres. Ainsi, on peut trouver dans les rayons poussiéreux des salles les moins fréquentées des ouvrages inédits, qui provoqueraient le courroux des autorités religieuses si celles-ci apprenaient leur existence.

En théorie, l'académie est ouverte à tout le monde mais le coût de l'adhésion (40 A par an) en restreint l'accès aux plus riches. Ces bénéfices forment l'un des principaux revenus de la ville. L'académie offre des cours de littérature, d'histoire et de psychologie.

S'mor

10 000 habitants

Dépourvue de fortifications, située au bord du Douro, la ville de S'mor a la particularité de contenir le bas-quartier le moins fréquentable de toute la province. Cette cité renferme l'Académie de Psychiatrie. C'est une université, où on n'enseigne que la psychologie ; c'est également un asile pour tous les fous. On trouve dans ses murs de nombreux nobles atteints de tares congénitales, des savants victimes d'expériences ayant mal tourné, ou encore des officiers ayant trop vu les horreurs de la guerre.

Ces "patients" sont auscultés et étudiés par les psykiseutes (des soigneurs de l'esprit), maîtres ou apprentis. C'est un lieu où l'on peut côtoyer le meilleur comme le pire en matière de traitement. Tout dépend de la somme engagée par le patient lors de son admission dans le bâtiment. On trouve aussi des incurables internés dans cet asile par leurs familles car dangereux, insupportables, ou simplement indésirables.

L'asile est subdivisé entre plusieurs services, allant des plus riches, qui proposent une chambre individuelle, des repas copieux, et les soins de maîtres-psykiseutes, aux plus pauvres, où les patients logent en dortoir collectif, mangent à peine à leur faim, et voient des apprentis quand ceux-ci en ont le temps. Cette académie occupe un bâtiment recouvrant un pâté de maisons, composé de quatre ailes et d'une cour, le tout entouré de hauts murs sombres.





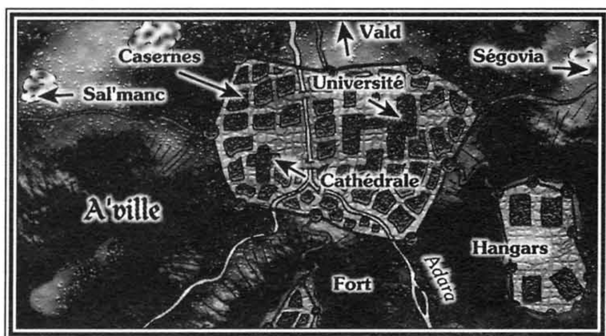
A'ville

7 500 habitants

Immense caserne plutôt que véritable cité, A'ville, dont le cinquième des habitants est composé de soldats affectés à la garde de la ville ou embarqués dans les dirigeables de guerre, détient une académie particulière. L'université d'A'ville est plus un centre expérimental qu'une académie pour apprentis.

En effet, c'est ici que les savants de l'Empire fabriquent les nouvelles armes technologiques et les fameux dirigeables de guerre de l'Armée Impériale. Le centre de recherches en armements, le plus actif du pays, s'abrite derrière les solides murailles de la ville, tandis que le centre de fabrication de dirigeables se situe sur une colline fortifiée surplombant la cité. Cette académie est surveillée par l'évek d'A'ville, mais sans grand succès, la religion devant s'effacer devant l'art de la guerre.

Une immense cathédrale datant d'avant le Tragique Millénaire se dresse dans le quartier ouest de la cité. Elle est évidemment le siège de l'évek d'A'ville et le quartier général du clergé local. Elle accueille traditionnellement toute cérémonie (baptême, mariage, funérailles...) touchant le duc de la province. La vie n'est pas drôle à A'ville et les mesures de sécurité particulièrement draconiennes. Les gardes sillonnent les rues de la cité toute la journée, les portes sont closes dès le crépuscule, et un couvre-feu est instauré de minuit à l'aube. Il faut d'ailleurs mieux ne pas être interpellé à ces heures, les gardes n'étant pas connus pour leur tendresse et leur compréhension.



Leòn, Palencia, Segovia

15 000, 10 000, 10 000 habitants.

Ces trois villes constituent des étapes importantes pour les caravanes marchandes. Elles contiennent donc de nombreuses boutiques toujours bien fournies en matériels divers.

Palencia et Segovia comportent également de nombreux lieux anciens de culte et des monastères en quantité. Elles forment la base de la puissance du clergé dans la région.

Leon, de par son passé (elle fut la capitale du Duché de Leòn jusqu'à son union au Duché de Castiya en 4530), constitue à la fois une forteresse importante et un centre administratif très actif gouverné par le comte de Leòn.

Toldo

10 000 habitants

Cette vieille cité est la capitale de la Nouvelle-Castiya. C'est aujourd'hui une ville en déclin qui vit dans l'ombre de son passé. Pourtant, l'ancienne capitale d'Espanyia est autant une ville très fortifiée qu'une résidence d'été de la haute noblesse et de la riche bourgeoisie madreilènes, qui en apprécient la beauté. En effet, elle est ceinte de solides mais superbes remparts de granit rose qui font la fierté des habitants. La cité forte est aussi magnifiquement située sur le bord du Taj' dont le cours suit une large boucle le long des bosquets de chênes et des buissons de roses. C'est là que viennent de temps à autre flâner les artistes (poètes, peintres, musiciens) à la recherche de l'inspiration, ainsi que les couples de jeunes amoureux.

Mais Toldo est également une cité industrielle : elle contient une grande manufacture d'armes et d'armures renommée dans toute l'Espanyia et même dans d'autres pays d'Europe. En effet, c'est ici que les minerais (cuivre, étain, fer) de toute la péninsule sont conduits, pour ressortir sous la forme de métaux délicatement ouvragés par les artisans. Malgré cela, la ville, coupée des réalités économiques, rêveuse, voit fuir les savants vers des cités modernes et ne pèse plus aucun poids politique... C'est pourquoi le duc a donné l'ordre à ses espions de lui ramener l'arme secrète ou le remède miraculeux dont il a besoin.

Albacete

6 500 habitants

Seconde ville de Nouvelle-Castiya, Albacete est localisée près de la frontière avec la Lyanuria. C'est pourquoi une forte troupe de tercios est cantonnée dans la cité afin de faire face aux visées expansionnistes de celle-ci. Cela dit, cette petite ville est aussi située sur la route des caravanes de Kartagène à Madreid, ce qui fait de la cité une étape importante de marchands, mercenaires et aventuriers de tout poil.

Seul problème, les extrémistes de l'Église du Sincère Repentir, nombreux dans la ville, sont prompts à exiger des nouveaux venus qu'ils fassent la preuve immédiate de leur "bonne foi".

Alcaz

3 000 habitants

Gros bourg plutôt qu'une véritable ville, Alcaz possède cependant moult activités diverses et variées. D'abord, ce serait peut-être une étape insignifiante sur la route des caravanes de Nouvelle-Castiya sans son hostellerie de luxe très réputée "Les Délices de Bacchus".

Ensuite, ce petit port excentrique, placé en amont de la rivière Zancará, pratique le commerce fort original de produits du marais en aval : viande d'échassier, peau de kroko, bois de palétuvier... Enfin, Alcaz héberge la caserne du petit mais très renommé corps du génie néo-castiyan.





La Cordillère Centrale et les Monts Ibériks

Ces montagnes moyennes recouvertes d'arbres feuillus ou résineux sont aujourd'hui habitées par de nombreux brigands de grand chemin. Et, malgré les expéditions périodiques de compagnies spécialisées de tercios castiyans, ces bandits s'attaquent aux voyageurs riches et mal protégés, qu'ils dépouillent de leurs biens. ODans quelques rares cas, ils s'emparent des voyageurs bien nés, qu'ils séquestrent contre une rançon exigée auprès de leurs familles.

L'autre danger de la Cordillère Centrale et des Monts Ibériks est incarné par les redoutables lions écarlates. En effet, vivant le plus souvent dans les étroites vallées ténébreuses et sortant la nuit, ces bêtes mutantes sont des félins de couleur rouge et de bonne taille. Non seulement, chassant toujours en meutes, ils sont dangereux par eux-mêmes, mais de plus ils transmettent parfois la redoutable maladie appelée "suée des martyrs".

Lion Écarlate

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
2D6+12	**2D6**	**2D6+6**	**1D6**	**2D6**	**4D6**

Points de Vie : (CON+TAI)/2

Armure : Fourrure (1)

Armes : *Morsure* 40%, Dégâts 2D6-2 ; *Griffes* (2) 50%, Dégâts 1D8.

Compétences : Se Cacher 50%+1D10, Sentir 50%+1D10.

Maladie	Virulence	Latence	Effets
Suée des martyrs	4D6	2D8 jours	-1 FOR/jour

Historique

A la mort de Raysondon II en 4979 furent créées les deux provinces de Vieille et Nouvelle-Castiya. Elles ne furent longtemps que des provinces à vocation agricole et artisanale mais sans leurs spécialités actuelles en matières de science et d'art. La lignée du duc Frederiko, frère cadet de Raysondon III, gouverna la province du nord pendant deux cents ans, jusqu'à la mort du duc Lorenzo de Vald, sous les murs de Granad' en 5184. Lorenzo n'ayant pas d'héritier direct, le titre de duc de Vieille-Castiya échut à son cousin par alliance, le marquis Mariotho Gernathio de Burgs. Ce sont les descendants de ce personnage qui gouvernèrent la province du nord jusqu'à une époque assez récente. Les rois d'Espanyia successifs, voulant accroître le potentiel intellectuel de la péninsule, créèrent en Vieille-Castiya quelques universités. Mais elles furent mal financées par les ducs. Ceux-ci gaspillèrent le trésor de la province en travaux grandioses et superflus, et en grandes fêtes où le luxe étalé avait un fort goût de décadence. Les ducs successifs jusqu'à Manollo de Burgs, promu duc à la mort de son père en 5274, trempèrent aussi dans des scandales de mœurs et de détournement de fonds. C'est ce qui sonna le glas du règne des Gernathio de Burgs en Vieille-Castiya. Dans les semaines suivant l'ébruitement d'une rumeur concernant des descentes nocturnes du duc et de quelques courtisans dans l'un des couvents de la capitale, Manollo Gernathio, neuvième duc de Vieille-Castiya, fut retrouvé baignant dans son sang, le crâne fendu, au cours d'une partie de chasse à courre. L'enquête diligentée conclut à une chute malencontreuse de cheval mais beaucoup chuchotèrent que des moines d'un monastère n'étaient peut-être pas étrangers à toute cette l'affaire... Toujours est-il que le roi, tranchant toute question de succession entre les différents parents du défunt duc, imposa alors son propre cousin Alonso Ronchaz de Vald, comme tout nouveau duc de Vieille-Castiya.

La province du sud fut gouvernée par la lignée du duc Amerigo, troisième fils de Raysondon II, durant cent ans, jusqu'à la mort du duc Côme de Toldo, sans héritier en 5095. Le titre de duc de Nouvelle-Castiya fut dès lors traditionnellement décerné aux frères des rois d'Espanyia, la préférence culturelle de la province s'affirmant sous leur règne.

L'Invasion Granbretonne

Après la chute de la Catalania, de l'Aragon, et de la Navarra les 5-6-7 janvier 5299 devant l'assaut du Ténébreux Empire de Granbretanne, celui-ci entreprendra la conquête du reste de la péninsule, qui s'annonçera longue et meurtrière vu la qualité des guerriers espanyiens. Des tentatives d'infiltration du territoire par l'intermédiaire d'ambassades, d'alliances, ou d'autres moyens "doux" pour faire tomber la Vieille-Castiya échoueront face à un refus systématique de coopérer de la part du duc Alonso. Celui-ci tentera de renforcer l'armée de la province par des troupes venues de Nouvelle-Castiya. Mais celles-ci ne seront pas au nombre escompté, le duc Alfonzo VIII voulant garder le plus de troupes possibles sur son sol. Le gros de l'Armée Impériale restera stationné à Madreid, car on craindra une attaque-éclair vers la capitale depuis l'Aragon. Lassés des pourparlers stériles, les Granbretons masseront leurs troupes aux frontières et tenteront de rallier à leur cause par la corruption des personnalités importantes de Vieille-Castiya. En la personne du conseiller Giorjo Madrega, que quelques promesses de promotion dans l'Espanyia granbretonne achèteront facilement, ils trouveront un allié, très utile à leurs desseins. Se rendant à Burgs pour "surveiller la défense" de la cité, il la fera saboter par ses agents, ainsi que celle de la cité de Leòn.

Ainsi, quand au matin du 12 février 5299, les Granbretons attaqueront la province, le matériel de guerre des Espanyiens leur donnera du fil à retordre : lances-feux déchargées, balistes sabotées, chevaux empoisonnés seront le lot de tous les soldats essayant de défendre les deux forteresses. Malgré ce handicap, les tercios castiyans résisteront fièrement aux légions de Tigres, de Vautours, et de Sangliers granbretons, contraignant l'ennemi à assiéger les deux forteresses. Sans l'appui des ornithoptères, les cités-fortes auraient pu leur résister pendant plus de deux semaines. Mais à l'instar des autres cités européennes, elles devront s'incliner à leur tour devant la puissance militaire granbretonnne, pourtant durement touchée. La prise des deux cités-fortes s'ac-



compagnera aussitôt d'exactions typiquement granbretonnes, d'autant plus que celles-ci auront osé résister. Le duc Alonso décidera alors de concentrer son armée en un point pour forcer l'armée adverse à la bataille en rase campagne et éviter de nouveaux sièges de cités. Ainsi, il espèrera éliminer définitivement l'armée ennemie, ou du moins la désorganiser suffisamment jusqu'à l'arrivée de l'Armée Impériale de Madreid. La bataille qui opposera les deux armées aura lieu au nord de Palencia, dans une grande plaine qui prendra alors le nom de "Plaine de la Reddition". En effet, le combat semblera tourner en faveur des troupes espanyiennes dans un premier temps, mais les ornithoptères et les armes lourdes granbretonnes, en détruisant les dirigeables spanyars, feront pencher la balance en faveur des troupes ténébreuses.

L'Occupation Granbretonne

Le soir de la bataille, le duc de Vieille-Castiya déposera ses armes au pied du grand connétable de l'Ordre du Tigre, Johann Vixell, et signera un armistice, qui livrera sa province au Ténébreux Empire. En raison de sa popularité et de crainte d'une révolte populaire, Johann Vixell lui laissera une place de duc fantoche à Vald, ce qui lui permettra de diriger la province par son intermédiaire et ainsi de calmer le peuple. Le traître Giorjo Madrega aura droit à un poste de grand trésorier, qui ne le satisfera qu'à moitié. Il continuera de surveiller le duc, qu'il soupçonnera de comploter contre l'envahisseur. Il n'aura pas tort : Alonso, qui aura prévu la défaite, aura déjà fait vider les universités et les académies de leur personnel ainsi que de leur matériel avant la chute de la province. Ainsi, les Serpents, qui se seront attendus à de nombreuses recrues et d'intéressantes découvertes dans les laboratoires vieux-castiyans, devront se contenter de laboratoires quasiment vides à piller. Alonso s'occupera également de fournir armes, vivres, et recrues à l'armée des rebelles qui opérera bientôt depuis le maquis du centre de la province contre les intérêts de l'envahisseur. La situation durera ainsi deux mois jusqu'à ce que Giorjo Madrega détienne la preuve de la "traîtrise" du duc. Aussitôt, celui-ci sera arrêté et envoyé à Londra pour y être jugé pour haute-trahison et prêté aux caprices de biologistes facétieux...

La Libération

Auparavant, le duc de Nouvelle-Castiya, Alfonzo VIII, effrayé par la chute de la province-sœur du nord puis par la défaite de Talemque le 28 et la mise sous protectorat de Madreid, préférera décréter la reddition de sa province après un simulacre de combat, attendant de meilleurs jours. Giorjo sera alors renommé par l'occupant duc des Deux-Castiya, qui entreront dans une phase de réelle tyrannie, que n'interrompra pas la nouvelle de la fronde du grand connétable de l'Ordre du Loup, le Baron Méliadus. Après que ses armées se soient entre-tuées sur les champs de bataille, puis retrouvées face aux différentes armées reconstituées des provinces voisines récemment libérées, le grand connétable du Tigre Johann Vixell s'en remettra à Giorjo Madrega pour éviter à ses troupes et à lui-même de se faire massacrer. Giorjo Madrega décrétera aussitôt la constitution du nouveau Royaume des Deux-Castiya, dont il deviendra le monarque. Aidé par des troupes qui lui seront restées fidèles ainsi que par les armées granbretonnes en place, il établira durant deux mois encore un état totalitaire qui menaçera les provinces voisines.

Mais le 7 juillet 5299, Alonso Ronchaz, libéré des geôles de Londra lors de l'attaque des Kamargais, fera une entrée aussi surprenante que majestueuse dans la cité de Palencia à la tête de l'armée des rebelles ralliés à sa cause. L'exemple de Palencia fera tache d'huile dans la population et les autres villes se libèreront de l'armée de l'usurpateur sans qu'une bataille soit livrée... Alfonzo VIII remontera simultanément sur son trône de Nouvelle-Castiya...

Cependant, Giorjo aura réussi à s'enfuir d'un bâtiment en feu à bord d'un ornithoptère que l'on retrouvera en panne de carburant dans la Cordillère Centrale. Mais Giorjo Madrega aura disparu et on n'entendra plus jamais parler de l'éphémère roi des Deux-Castiya. La Vieille-Castiya retrouvera alors sa place au sein du royaume après qu'Alonso ait renouvelé son allégeance au roi et ait été excusé de sa brève soumission à l'Empire granbreton. Mais, en dépit de sa popularité aussi grande parmi la population, et sa sollicitude à l'égard du peuple pendant la conquête et de son courage à aider la résistance, Alonso ne supportera que deux ans les ragots colportés sur son compte à Madreid. On retrouvera ses bottes et ses armes au bord du Douro un jour de crue et on supposera qu'il y aura noyé ses remords. Mais d'autres préféreront imaginer qu'il court le monde à la poursuite de Giorjo Madrega afin de lui faire payer sa trahison... Son fils Alonso II Ronchaz lui succédera...

Voyager en Deux-Castiya

Tout déplacement dans les deux provinces bénéficie d'une sécurité quasi-absolue. En effet, ces régions sont parfaitement paisibles, les villes sont patrouillées par les miliciens et les campagnes surveillées par les tercios. Pourtant, il faut noter trois exceptions à cette règle. D'abord, la Grande Compagnie des lanciers rouges, qui est cantonnée dans la ville de Palencia, est extrêmement suspicieuse envers les scientifiques qui font une démonstration immodérée de leurs talents, voire envers les artistes qui prennent trop de liberté avec les règles religieuses, et il arrive que certains de ces "sorciers" ou "visionnaires" soient abusivement pendus haut et court.

Ensuite, les brigands, qui sévissent dans les montagnes de la Cordillère Centrale et, à un degré un peu moindre, les Monts de Toldo, détroussent fréquemment les marchands sans escorte imposante. Enfin, les extrémistes de l'Église du Sincère Repentir, nombreux dans les villes de Segovia, Palencia, et Albacete, sont prompts à accuser les nouveaux venus qui ne démontrent pas rapidement leur "bonne foi" et il n'est pas rare que ces fanatiques exécutent sommairement des voyageurs considérés comme "hérétiques".



Le principal grand axe routier de Vieille-Castiya va de Leon à Segovia, puis vers la capitale du royaume : Madreid. Cette voie est en fait double. Elle passe soit par Palencia et Vald, soit via S'mor et Sal'manc. La route continue à travers la Nouvelle-Castiya vers Toldo, puis Alcaz et Albacete. Ces grandes voies sont très empruntées par les caravanes marchandes et jalonnées tout au long de nombreuses hostelleries de luxe et d'auberges de prix plus modestes. Des axes secondaires régulièrement usités suivent le cours des différents fleuves. L'axe fluvial Douro/Torna est d'ailleurs fort utilisé pour les échanges commerciaux. La Vieille-Castiya importe les vins maraoux, ainsi que des produits manufacturés venus par l'Atlantik, tandis que les viandes d'ovins et les céréales vieilles-castiyannes sont exportées en direction du Marao. Le Taj' et, à une plus modeste échelle, le Guadna sont également des voies importantes. La Nouvelle-Castiya achète les minerais eztrémadrois, les fruits andaluziens, et les produits exotiques lusitaniens, alors que les viandes d'ovins, les céréales, les armes et les armures artisanales néo-castiyannes sont revendues aux régions voisines. Ces deux voies navigables sont sillonnées par des uscières marchandes et jalonnées à intervalles réguliers par toutes sortes d'auberges et de tavernes très souvent de qualité médiocre.





La Galizia




Géographie

La Galizia est une région au relief accidenté. À l'est, des montagnes basses la séparent de l'Astocantabria et du Léon (Vieille-Castiya). Au nord, ces montagnes tombent brutalement dans la mer ; à l'ouest elles précèdent de hauts plateaux qui descendent plus doucement.

À travers ces plateaux s'étire le cours du seul fleuve de la région, le petit mais rapide Minyo. Au nord et à l'ouest de la Galizia s'étend la mer, le vaste Océan Atlantik. Enfin, au sud de la région, les hauts plateaux rejoignent le Marao.

La Galizia possède un climat tempéré océanique. En hiver, les températures demeurent douces et les gelées sont rares. En été, les températures restent modérées, d'où de rarissimes chaleurs. Malgré cela, la région connaît de conditions météorologiques difficiles tout au long de l'année provenant justement de sa situation océanique. Des pluies fréquentes l'arrosent et des vents omniprésents la balaient.

De plus, la Galizia souffre de sols pauvres. Pour cette raison, la maigre flore naturelle locale se partage entre des prairies et des forêts. À basse altitude, ces forêts se composent principalement de feuillus : chênes et frênes, aulnes et ormes, saules et saules pleureurs... Par endroits, les forêts ont subi la déforestation et ont été remplacées par des landes de bruyères, de genêts, et d'ajoncs.

À plus haute altitude, les forêts se remplissent progressivement de conifères : pins et sapins, cèdres verts ou bleus, cyprès dorés, et cryptomérias au feuillage vert sombre légèrement teinté de rouge foncé. Plus haut encore, les forêts sont remplacées par des alpages. Pour la même raison, déjà évoquée, de pauvreté des sols, l'agriculture, extensive, se montre d'une mise en œuvre difficile et d'un médiocre rendement.

Les cultures se composent principalement de fruits (pommes et poires), ainsi que de légumes (pommes de terres ou patates douces, choux et choux-fleurs...), auxquels s'ajoutent des plantes fourragères (trèfle et luzerne). Aucune grande culture céréalière n'a pu se développer en Galizia : ni le blé, ni le maïs, ni le riz. On y trouve tout au plus quelques petites plantations isolées de seigle, d'avoine, ou bien d'orge, à l'exception toutefois du houblon, très répandu.

Pour ce qui concerne la faune régionale de la Galizia, elle n'est pas différente de celle du reste de l'Espanyia. Ainsi, on retrouve dans les forêts de la région de nombreux loups et sangliers, du gibier (cerfs ou chevreuils), des ours, et de la volaille (faisans ou pintades). De même, on trouve dans les prairies les fameux chevaux galiziens, du bétail (vaches, moutons, chèvres, ou cochons), bref les animaux d'élevage classiques... À une exception près : des Galiziens ont jadis ramené d'Afrik quelques zèbres, ils les ont croisés avec des chevaux de la région, et ils ont obtenu des "chèbres" ou "zèvals". Ces nouveaux hybrides possèdent l'avantage d'allier la puissance du cheval à la rapidité du zèbre. Ils ont aussi l'inconvénient de toujours être stériles. C'est pourquoi ils demeurent rares, donc chers, et sont le plus souvent réservés à l'armée même s'il n'est pas impossible de s'en procurer un pourvu qu'on y mette le prix ou les moyens...

Cheval Galizien

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3D6+16	2D6+6	4D6+12	1D6	1D6	3D6+1

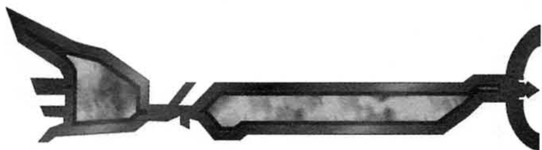
DEP : Course 14

Armure : Poils (1 point).

Points de Vie Moyens : 27

Armes : *Morsure* 15%, Dégâts 1D10 ; *Coup de Sabot* 15%, Dégâts 1D8+2D6, *Cabrage/Ruade* 15%, Dégâts 2D8+2D6, *Piétiner* 35%, Dégâts 4D6

Compétences : Sentir 30%+1D10, Nager 50%+1D10.






Evénements en Galizia

Événements Communs

- Une foire aux chevaux est organisée. Outre de nombreuses animations (grand marché, troubadours, cracheurs de feu, etc.), tous les éleveurs de la région sont venus proposer leurs bêtes.

- Un ouragan s'est déchaîné sur l'Atlantik. De nombreux navires de pêche ne sont pas rentrés. Plusieurs villages côtiers sont en deuil.

- Un navire venant d'Eire accoste à La Coron. Ses cales regorgent de denrées mystérieuses. De plus, les marins mal dégrossis composant l'équipage risquent de créer des problèmes en cherchant la bagarre avec quelques dockers locaux. La milice est à cran.

- Un étalon est mort de vieillesse dans l'un des haras du plus grand éleveur de la région. Or ce pur-sang, jadis monté par les plus grands toreros d'Espanyia, était une vraie légende auprès de la population. Il va avoir droit à des funérailles exceptionnelles !

Événements Rares

- Le Renard a encore frappé ! Cette fois, c'est Don Javielo, petit noble campagnard connu pour son arrogance, qui s'est retrouvé en chemise de nuit, dépouillé de tous ses bijoux, à errer en plein cœur de Vig'. Le connétable Esteban de Ferrol se charge personnellement de mener la chasse à l'homme. À ses yeux, tout le monde est suspect !

- Dans le port de La Coron, un galion de guerre est sur le point de sortir des chantiers navals et d'être baptisé. L'événement attire la foule.

- L'inquisiteur Ramo Montoya, connu pour son intransigeance et son fanatisme, arrive en mission en Galizia, et terrorise les paysans par ses prêches pleins de menaces envers ceux qui refusent la double tutelle de la noblesse et du clergé... Le Renard interviendra-t-il pour ridiculiser ce triste personnage ?

Événements Rarissimes

- Un navigateur italien du Comté de Genova revient à La Coron. Il était parti du Comté de Galizia plusieurs mois auparavant. Il prétend avoir redécouvert un continent à l'ouest de l'océan. Il a baptisé cette terre "l'Hespéride" et décrit à qui veut l'écouter sa merveilleuse beauté et sa fabuleuse richesse. Il dit vouloir y retourner au plus tôt mais demande à tous ceux qui ont de la fortune leur soutien matériel et financier. Il est également prêt à engager du personnel... A-t-il vraiment découvert l'Amarehk ou a-t-il seulement inventé cette histoire afin de soulager quelques naïfs de leur argent ?

- Les plans d'un tout nouveau type de galion de guerre ont été dérobés dans le coffre des chantiers navals de La Coron. L'ingénieur-charpentier responsable du projet, Miguel Orelo, est reconnu coupable de haute trahison, suite aux aveux d'un novice. Il clame son innocence tandis que les hommes du connétable Esteban de Ferrol sont sur le pied de guerre afin de remonter jusqu'au commanditaire. Tous les étrangers à la ville sont interrogés.

Chèbre et Zèval

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3D6+20	2D6+8	4D6+12	1D6	1D6	3D6+2

DEP : Course 17

Armure : Poils (1 point).

Points de Vie Moyens : 29

Armes : *Morsure* 15%, Dégâts 1D10+2 ; *Coup de Sabot* 15%, Dégâts 1D8+2D6+2, *Cabrage/Ruade* 15%, Dégâts 2D8+2D6+2, *Piétiner* 35%, Dégâts 4D6+2

Compétences : Sentir 30%+1D12, Nager 50%+1D12.

Le chèbre et le zèval sont identiques, mais le chèbre est issu du croisement d'un cheval et d'un zèbre femelle, tandis que le zèval est issu du croisement d'un zèbre mâle et d'une jument.

Démographie

La Galizia peut être considérée comme le cœur des échanges de l'Empire avec l'Atlantik. Ses ports renferment la majorité des marins et soldats embarqués du royaume hors de la Méditeyranée ainsi que la plupart des chantiers navals, d'où sont issus les navires de guerre de haute mer. Les ports contiennent également l'essentiel des caravansérails de toute la moitié ouest du royaume, où arrivent les caravanes de commerce de tout le pays. Le flot des échanges est continu à La Coron et à Vig', les deux principaux ports : embarquement/débarquement de troupes, achat de marchandises, vente de la pêche...

La Galizia ne doit pourtant pas être réduite à ce trait marquant car elle présente aussi un visage plus terrien. Ses villages, ses fermes, ses métairies recèlent, à la différence des bourgs sur les côtes, toute une foule de petits éleveurs, de libres paysans, et de serfs, bien que les propriétés aux meilleures terres agricoles soient fréquemment annexées ces dernières années par l'État ou par l'Église. Les villes et leurs faubourgs, de même que les bourgs des campagnes de Galizia hébergent toutes sortes d'artisans, que ce soit des forgerons (surtout dans les villages), des ébénistes ou des tisserands (souvent dans les petites villes et autour des grandes), ou des bijoutiers-horlogers de luxe (au centre de la capitale).

La région la plus peuplée de Galizia est de toute évidence la côte occidentale de La Coron à Vig', près de la frontière d'avec le Duché de Marao. Sur 1 243 000 Galiziens, 763 000 vivent dans cette partie. Il y règne donc, plus qu'en Bajoaragon à cause du sol semi-stérile, une certaine pauvreté. Pourtant, à la différence de l'Aragon, le comte a ici "étatisé" les terres des paysans ruinés, empêchant la noblesse et le clergé du Sincère Repentir de s'en emparer. Il est ainsi proposé aux paysans, contre le statut de "fermiers d'État", l'entière liberté de jouissance de leurs terres mais sans la propriété. Cependant, à quelques occasions, le comte a du céder la place à l'Église, autrement dit son beau-fils l'évek de La Coron.



La côte septentrionale de Galizia et les terres de l'arrière-pays sont des régions sauvages, surtout près de la frontière de l'Astocantabria, où se trouvent les sinistres ruines d'Oviedo, moins vers la Vieille-Castiya. On y croise des goules des mers au nord, des bandes de survivants à l'est, et des bêtes féroces partout. On rencontre parfois des hameaux fortifiés de trappeurs dans les forêts, de mineurs dans les montagnes. À l'exception de la route de Lug' à Leon, il ne fait pas bon voyager par ici...

Population de Galizia

Humains	
Espanyiens	1 243 000
Non-Humains	
Goules des Mers	2 000
Survivants	5 000

Organisation Politique

La Galizia est une province autonome vis-à-vis de l'autorité impériale, comme l'Andaluzia, la Lusitania, ou la Lyanuria. C'est un comté héréditaire depuis près de 700 ans, le roi Alfonzo II en ayant fait cadeau au maréchal Don Carlos lors de l'unification espanyienne. Le gouvernement est actuellement dirigé par le comte Miguel Don Carlos, dont le fils Patricio est l'unique descendant. La capitale, La Coron, est aussi un point stratégique de l'Empire, car, située à l'extrémité nord-occidentale du royaume. C'est le point de transit obligatoire pour Krydt en Eire ou La Roche en France.

Le comte de Galizia gouverne avec le soutien de deux "grands magistrats" : Justinio Dos Santos, premier secrétaire et magistrat politique, en charge de la justice et de l'armée, et Kevin Mac Leod, premier trésorier et magistrat économique, en charge des finances et du commerce. Le premier secrétaire préside également la cour d'appel, destinée à rejuger les condamnés des tribunaux ordinaires qui en font la demande, et la cour de cassation, destinée à réparer les vices de procédure qu'elle constate quelquefois dans les procès des tribunaux. Le premier trésorier organise tout spécialement l'équilibre du budget, la perception des impôts et taxes, et la répartition des dépenses. Les dépenses étant importantes (flotte de guerre, fermes d'État, cavalerie, château du comte), les impôts et taxes le sont aussi (impôts foncier, immobilier, et mobilier, patente, impôt sur les portes et fenêtres, taxes portuaire, douanière, commerciale, surtaxes diverses, taxe sur le sel, t.v.a. ou "taxe à valeur d'aumône"). Cette politique économique n'est pourtant pas impopulaire, excepté parmi les riches, la politique sociale étant assez généreuse, par exemple la taxe à valeur d'aumône ou t.v.a. pour les pauvres, perçue dans la noblesse et la bourgeoisie et versée aux mendiants.

La guilde marchande ne joue pas de grand rôle dans la politique locale. Certes, la guilde a réussi à ébranler économiquement le comté en atteignant le monopole dans les échanges commerciaux mais, les comtes sont parvenus à conserver le contrôle de la région en interdisant à la guilde la possession de troupes. Pourtant, la guilde n'a pas abandonné définitivement son idée d'hégémonie et, en attendant le moyen de réaliser ses ambitions, elle accroît sa puissance politique dans la province du Marao où le duc cherche justement à propulser sa région à la tête du pays...

Organisation Militaire

La Galizia est défendue par un ost féodal. Au sein de cette armée se rassemblent les troupes des nombreux vassaux du comte, des barons pour la plupart. En cas de conflit, ces troupes sont placées sous le commandement militaire d'Esteban de Ferrol, connétable de Galizia. La forte cavalerie bénéficie d'un effectif important (2 000 hommes dont 200 sont montés sur chèbres ou zèvals), d'un bon entraînement et surtout de l'excellente qualité de ses chevaux. Esteban de Ferrol dispose en plus d'une force armée de près de 1 000 cavaliers (montés sur des chevaux galiziens) chargée, en temps de paix, de maintenir l'ordre. Appelés "sabrès" par la population, ils doivent ce surnom au long sabre qui pend à leur côté. À côté de ces troupes de choc, on trouve une faible infanterie qui justifie son existence par sa spécialisation en troupe du génie en dépit d'un effectif réduit (200 hommes). Quant aux autres troupes, elles sont presque inexistantes. Elles se composent tout au plus d'une bonne artillerie mais en quantité insignifiante (5 trébuchets et 20 balistes). L'utilité de cette dernière ne se justifie que lors des rares sièges de châteaux ou cités fortes. Cependant, bien plus que sur son armée de terre, la puissance militaire de la Galizia repose sur sa puissante marine de guerre. Celle-ci est solidement équipée de nombreux navires de haute mer et bien entraînée au combat. Les marins galiziens représentent une imposante force embarquée de 5 000 hommes compétents et fiables. Ils sont équipés et payés par le trésor comtal de Galizia, mais aussi par le ministère royal des finances. Ils s'occupent de protéger les eaux territoriales du comté, mais aussi d'escorter les convois maritimes en provenance d'Espanyia et à destination de ses possessions extérieures, ou vice-versa.

Chevalier Galizien

FOR 16 **CON 13** **TAI 13** **INT 13** **POU 13**
DEX 16 **APP 13**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Demi-plaques + heaume (1D8+2)

Armes : *Épée Large* 85%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Lance Longue* 80%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 15 ; *Grand Bouclier* 40%, Dégâts Repousser, PdS 26.

Compétence : Équitation 90%.

Les chevaliers montent des destriers caparaçonnés.





"Sabrès" Galizien

FOR 14 **CON 13** **TAI 12** **INT 12** **POU 13**
DEX 16 **APP 12**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Cuir rigide (1D6+1)

Armes : *Sabre* 70%, Dégâts 1D6+2+MD, PdS 20 ; *Lance Longue* 65%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 15.

Compétence : Équitation 80%.

Les sabrès montent exclusivement des chevaux galiziens "normaux" et non caparaçonnés. Ils n'ont jamais recours aux chèbres ou aux zévals.

Sapeur (Soldat du Génie) Galizien

FOR 14 **CON 13** **TAI 14** **INT 14** **POU 14**
DEX 13 **APP 12**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Épée Courte* 40%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Fléau d'Armes* 50%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 12.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 70%, Artisanats (Équilibre 50%, Maçonnerie 70%, Menuiserie 70%, Nœuds 50%), Chercher 70%, Dissimuler un Objet 50%, Grimper 80%, Nager 60%, Se Cacher 40%.

Secrets Technologiques : Mécanisme à Ressorts 1.

Cannonier Galizien

FOR 12 **CON 11** **TAI 10** **INT 13** **POU 13**
DEX 15 **APP 11**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 11

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Épée Courte* 60%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Trébuchet* 50%, Dégâts 12D6, Portée 300, Tirs 1/15 mn ; *Baliste* 80%, Dégâts 10D6, Portée 275, Tirs 1/5 mn.

Compétences : Chercher 60%, Écouter 50%.

Secrets Technologiques : Mécanisme à Ressorts 1.

Marin Galizien

FOR 15 **CON 16** **TAI 13** **INT 10** **POU 13**
DEX 14 **APP 16**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 16

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Épée Courte* 60%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Petit Bouclier* 40%, Dégâts 1D3+MD+Repousser, PdS 20.

Religions et Sectes

Les Galiziens pratiquent l'Église du Sincère Repentir avec une grande ferveur mais sans fanatisme. Les prêtres de Galizia sont peut-être parmi les plus honnêtes du pays. Seuls les inquisiteurs provenant de Madreid viennent assombrir ce lumineux tableau. Grâce à la paix religieuse, d'autres modes de pensée sont parvenus à s'implanter à côté de la stricte religion d'État. Ainsi, les marchands ont écouté avec intérêt les prêcheurs prônant la liberté individuelle. Sauf la branche extrémiste des égalitaires, les modes de pensée libéraux bénéficient d'une bienveillante tolérance de la part du gouvernement de La Coron. Il existe donc de petits temples, églises, ou bâtiments religieux divers dans la plupart des quartiers. D'entre ces doctrines libérales, c'est avant tout le Culte du Vrai Dieu qui continue avec des prêcheurs zélés à se répandre parmi les citadins qui rêvent d'une plus grande autonomie à l'égard du pouvoir de Madreid.

Sciences et Arts

Les sciences et les techniques sont demeurées très marginales. La société possède des caractéristiques très conservatrices voire fondamentalistes, et n'incite donc nullement au développement du savoir ou des procédés de fabrication. Les rares progrès techniques s'importent souvent des autres provinces d'Espanyia, et se limitent surtout aux spécialités typiquement galiziennes : élevage des chevaux, construction des navires, pêche en mer ou en eau douce.

Les lettres et les arts sont devenus tout à fait fondamentaux. La société a conservé une fibre très folklorique et populaire. De plus, elle est parvenue récemment à une harmonisation de ses deux cultures traditionnelles, ibérique et celtique, suite à ses toutes nouvelles relations avec l'Eire (Krydt) et la Bretanne (Brst). La capitale culturelle provinciale se trouve unanimement à Tiago de Compost, et se concentre autour de son Université des lettres et des arts. On y pratique surtout le chant, la poésie, la musique et, accessoirement, les arts plastiques (comme la peinture et la sculpture).

Personnalités

Patricio Don Carlos

Baron de La Coron

Patricio Don Carlos naquit en 5261 à Madreid, capitale de l'Espanyia. Fils unique de Miguel Don Carlos, comte de Galizia, il vécut l'enfance facile du fils héritier d'une haute famille de la





noblesse espanyienne. Celui dont le titre officiel était baron de la Coron fit preuve dès l'enfance d'un esprit critique relativement rare parmi les membres de la noblesse. Son père, conscient qu'il ne pourrait pas facilement transformer cet enfant rebelle en héritier modèle, l'envoya étudier au sein des meilleures universités européennes. Le comte disposait d'un vaste réseau de relations qui permirent à Patricio de rencontrer nombre de savants et d'érudits dans des lieux aussi divers que la Cité de Cristal de Parye ou bien l'Université de Heid'bergge. Adolescent, il voyagea pendant une dizaine d'années, parcourant la France et la Germanie, visitant les principautés d'Italia, les royaumes-cités de Grèce, avant de revenir en Espanyia. C'est au cours de ces voyages qu'il fit plusieurs rencontres qui modifièrent fortement sa vision de la vie et transformèrent le jeune noble en érudit libertaire.

La première fut avec un scientifique français, Hubert Dialle, qui vivait dans le Duché d'Aquitior. Cet homme, surnommé par la population du petit village dans lequel il menait ses recherches "Dialle l'Enfumé", était un spécialiste de la chimie et plus particulièrement des gaz. C'est près de lui que Patricio apprit les bases de cette discipline qui allait devenir le champ d'application principal de ses connaissances scientifiques. Hubert Dialle était une vieille connaissance du comte, pour qui il avait réalisé autrefois un dispositif de projection d'insecticide, ayant permis d'augmenter sensiblement les rendements des terres du comté. En effet, celles-ci souffraient du manque de fertilité habituelle de la région et restaient traditionnellement réservées à l'élevage de superbes chevaux purs-sang galiziens qui faisaient la fierté des familles nobles.

La seconde rencontre importante se déroula en Germanie avec un philosophe de l'Université de Heid'bergge, Hanz Gruppe. Ce jeune philosophe, l'un des plus brillants de l'université, dont le caractère ressemblait fort à celui de Patricio, lui fit comprendre que, malgré le côté libertaire et large d'esprit qu'il affichait en public, il restait très attaché à son rang social et aux principes moraux dictés par l'Eglise du Sincère Repentir. Cette opposition, qui aurait pu finir en bain de sang, Patricio ayant le goût espanyien du duel et étant de plus un escrimeur d'un bon niveau, se mua en amitié sincère et finit par convertir le futur comte de Galizia aux préceptes humanistes énoncés par Hanz. En réalité, Hanz Gruppe n'était pas seulement un jeune philosophe brillant, mais aussi un prêcheur du Culte du Vrai Dieu, et il proposa à Patricio de retourner en Espanyia prendre la place qui lui était due et devenir lui aussi un prêcheur du Culte afin d'utiliser sa position pour lutter contre l'intolérance prônée par l'Eglise du Sincère Repentir et diffuser ainsi le message du Culte. Séduit par cette idée, Patricio reprit le chemin de la Galizia où il comptait bien imposer ces idées novatrices.

Malheureusement, une fois revenu dans son pays, tout ne se déroula pas comme prévu. Si son père avait accueilli la nouvelle de la conversion de Patricio au Culte du Vrai Dieu avec une certaine sérénité, ce n'avait pas été le cas de ses anciens amis ni des autres nobles de la région. Lorsque ses prêches devinrent trop virulents et son influence sur la population de Galizia trop grande, l'héritier du comté reçut une invitation à la Cour de Madreid. Là, il fut reçu par son souverain au cours d'un dîner en compagnie des principaux responsables de l'Eglise du Sincère Repentir et il fut félicité pour sa nomination au poste de Grand Ambassadeur de Sa Majesté Philepe III à la Cour de Londra en Granbretanne... Cette nomination qui avait la saveur amère de l'exil confirmait bien l'étendue du pouvoir de l'Eglise au sein de l'Etat. Faisant contre mauvaise fortune bon cœur, Patricio partit donc d'Espanyia pour la Granbretanne, espérant ainsi découvrir la vérité au sujet de ce peuple dont tant de gens disaient qu'il était fou ! Quittant son pays, il prit soin d'emporter sa collection d'objets des temps anciens qu'il s'était constituée au cours de ses voyages en Europe ainsi que sa bibliothèque qui rassemblait nombre de livres fameux. Parvenant malgré tout à garder des relations avec son culte, il obtint le titre honorifique de responsable de la paroisse de Londra, peuplée environ de 90 % d'athées y compris la moitié des prêtres de l'Ordre du Dieu.

Fréquentant la haute société de Londra et le roi-empereur Huon, menant une vie tumultueuse entre le palais de l'Ordre du Vison, lieu de toutes les perversions, et l'ambassade d'Espanyia, Patricio Don Carlos fut séduit par le mode de vie granbreton et fut conduit à trahir son pays face aux tentations auxquelles il était confronté. Frappé par les richesses et les fastes du Ténébreux Empire, il succomba rapidement à sa cupidité. De plus, comblé par les charmes sulfureux d'une prostituée du Vison, il sombra dans la luxure. Enfin, flatté par les promesses de célébrité et de puissance, Patricio put donner libre cours à son orgueil.

Commerce et Artisanat

La Galizia a fait de deux domaines particuliers ses spécialités provinciales : d'une part, l'élevage du cheval, et d'autre part, la pêche.

Les superbes chevaux galiziens seraient capables de soutenir la comparaison avec les pur-sangs anglais du XXème siècle ou encore les chevaux arabes de la même époque. Ces excellentes montures auraient même la réputation de surpasser les chevaux cornus kamargais et ne le céderaient en vélocité qu'aux licornes catalanes (ainsi qu'aux zèbres afrikains !). Les chevaux sont élevés dans de grandes fermes et sur de vastes prairies jusqu'à leur maturité, puis sont vendus à l'armée espanyienne (mais d'abord à la chevalerie galizienne) ou à de riches particuliers originaires de tout le pays, parfois étrangers.

Les solides navires galiziens ne font pas tous partie de la marine de guerre ou de commerce espanyienne mais aussi de la marine de pêche, que ce soit d'eau douce, de cabotage le long de la côte galizienne, ou encore de haute mer dans l'Atlantik. Ces bateaux ramènent de gros volumes de thons, de saumons, de maquereaux, de morues, d'anchois, de sardines, de roussettes, ce qui met la province en tête du pays pour la pêche. Les poissons sont alors achetés par de gros marchands dans les ports, puis salés ou fumés, exportés et distribués par de petits commerçants dans les poissonneries, ou encore vendus sur les marchés de toute la province, parfois même un peu plus loin.



Finalement, cet individu rusé et ambitieux choisit d'œuvrer secrètement au bénéfice de la Granbretanne. Lorsque sa décision fut définitivement prise et que son entente avec les agents du Ténébreux Empire fut scellée, le Grand Ambassadeur feignit de recevoir son expulsion de la Cour de Londra. Devenu soi-disant persona non grata en Granbretanne, il quitta l'île et échoua en Bretanne où il allait commencer la carrière d'espion qu'il mena durant plusieurs années...

Baron Patricio Don Carlos

Noble-Erudit, Galizien, 29 ans.

FOR 10 **CON 14** **TAI 12** **INT 20** **POU 16**
DEX 16 **APP 7**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 13

Armure : Plaques + heaume (1D10+2)

Armes : *Rapière (bonne)* 76%, Dégâts 1D6+1+1D2, PdS 15 ; *Javelot Manié (*)* 16%, 1D6+1D2, PdS 10 ; *Javelot projeté (*)* 47%, 1D8+2+1D2, PdS 10.

** Ces armes sont d'une particulièrement bonne qualité : elles ajoutent 1D2 points à leurs dommages normaux.*

Compétences : Premiers Soins 108%, Mémoriser 108%, Lire/Ecrire/Parler Galizien 136%, L/E/P Espanyien 46%, L/E/P Granbreton 46%, L/E/P Germain 46%, L/E/P Commun 96%, Crédit 60%, Eloquence 40%, Persuader 40%, Sauter 24%.

Valeurs : culte de l'argent, rusé, ambitieux, statut social, réputation, goût de l'inconnu.

Possessions : rayon crocheteur (cf. Objets Technologiques dans L'Ile Brisée), livres divers (religion, histoire, géographie, politique, économie, science, art...).

Secrets Technologiques : Aucun.

Miguel Don Carlos

Comte de Galizia

Personnage bon vivant et débonnaire, mais faible et influencé par Michelina, sa marâtre de femme.

Valeurs : culte de l'argent, rusé, ambitieux, statut social, réputation, goût de l'inconnu.

Paolo Don Carlos

Évek de La Coron

Demi-frère de Patricio, né du premier mariage de Michelina avec un baron, et adopté par Miguel.

Valeurs : statut social, sens du respect, altruiste, sens moral, généreux, brave.

Justinio Dos Santos

Premier Secrétaire, Magistrat Politique

Justinio Dos Santos, premier secrétaire et magistrat politique, en charge de la justice et de l'armée, est un Galizien de pure souche membre éloigné de la famille du comte Miguel Don Carlos.

Kevin Mac Leod

Premier Trésorier, Magistrat Économique

Kevin Mac Leod, premier trésorier et magistrat économique, en charge des finances et du commerce, est un Kotlander de naissance, membre d'un petit clan. À la suite du massacre de celui-ci face à une armée granbretonne en campagne, Kevin a fui le Kotland. Après être arrivé en Eire et avoir réussi à gagner la colonie spanyiarde de Krydt, il a embarqué pour l'Espanyia. À son débarquement à La Coron, il a été remarqué pour ses talents de gestionnaire et a été embauché par le comte Miguel comme trésorier.

Esteban de Ferrol

Connétable militaire de Galizia

Connétable Esteban de Ferrol

Noble, Galizien, 47 ans.

FOR 13 **CON 15** **TAI 13** **INT 14** **POU 16**
DEX 16 **APP 14**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Cuir rigide (1D6) ou Demi-plaques (1D8+2)

Armes : *Rapière* 100%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Javelot Manié (*)* 16%, 1D6+1D2, PdS 10 ; *Javelot projeté (*)* 47%, 1D8+2+1D2, PdS 10.

** Ces armes sont d'une particulièrement bonne qualité : elles ajoutent 1D2 points à leurs dommages normaux.*

Compétences : Éloquence 50%, Équitation 92%, Esquive 40%, Évaluer 75%, Navigation 35%, Sagacité 35%.

Secrets Technologiques : Aucun.

Le Renard

Bandit de grands chemins

Toujours vêtu de noir, portant un masque de cuir qui dissimule ses traits, et montant un splendide étalon galizien à la robe sombre comme la nuit, le Renard s'amuse depuis des années à tourner en bourrique le connétable de Ferrol et ses hommes. D'une audace incroyable, le Renard n'hésite jamais à jouer quelque tour pendable aux nobles de Galizia ou à voler au secours de quelque paysan victime d'une injustice. Le fruit de ses rapines termine souvent (mais très discrètement!) dans les poches des plus nécessiteux et des plus miséreux. Nul n'a encore jamais vu qui se cache sous le masque du Renard et son identité est l'objet de toutes les spéculations.





Au fil du temps, ce mystérieux et insaisissable justicier solitaire a acquis une popularité sans égale chez les pauvres de la province. À tel point que Miguel Don Carlos a été personnellement sollicité par de Ferrol afin d'augmenter les effectifs de ses sabrès. Don Carlos, débonnaire, a refusé. Le comte s'amuse beaucoup des hauts faits du Renard au dépend de ses orgueilleux pairs…

Le Renard

Brigand et gentilhomme, âge inconnu.

FOR 14 **CON 16** **TAI 14** **INT 16** **POU 18**
DEX 19 **APP (15)**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 15

Armure : Cuir rigide (1D6)

Armes : *Rapière* 133%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Fouet* 120%, 1D3-1, PdS 4 ; *Dague de Lancer* 90%, 1D4+1/2 MD, PdS 12.

Compétences : Chercher 80%, Déguisement 76%, Déplacement silencieux 95%, Dissimuler 82%, Écouter 50%, Équitation 100%, Esquive 90%, Grimper 75%, Sagacité 55%, Sauter 88%, Se Cacher 90%.

Secrets Technologiques : Aucun.

Sites Intéressants

La Coron

45 000 habitants

La capitale de la Galizia, la cité de La Coron, est constituée, outre les faubourgs, de trois parties, le Château Comtal, la Cité de l'Évek et le Port.

Le Château Comtal

Le centre du pouvoir politique de la province de Galizia est le château comtal, principale place-forte de la ville, où siège actuellement Miguel Don Carlos. À proximité du château comtal se dressent les établissements administratifs (palais de justice, hôtel de la monnaie et prisons). Aux alentours des bâtiments administratifs s'étend le quartier de la noblesse, peuplé de nobles associés à la vie de la cour comtale et de leurs nombreux serviteurs, allant du plus riche au plus pauvre.

La Cité de l'Evêque

Le centre du pouvoir religieux de la province de Galizia est la cité de l'évêque, seconde place de commandement, où trône à ce jour l'évek Paulo Don Carlos. Au centre de la cité de l'évek s'élève la Cathédrale San Juan. À côté de la cathédrale, son chapitre, composé de chanoines, administre l'évêché au nom de l'évek, exerçant la justice religieuse et percevant les revenus attachés à la cathédrale. Outre le chapitre, le palais de l'évek domine la cité. Entre la cathédrale, le chapitre, et le palais de l'évek, se trouvent de nombreux bâtiments religieux divers (le campanile ou le cimetière, par exemple). Aux environs immédiats s'étale le quartier religieux, habité des plus riches chanoines (les plus pauvres vivent dans le chapitre) ou de leurs domestiques.

Le Port

La Coron est l'un des plus grands ports d'Espanyia, et toutes les activités liées de près ou de loin à la mer y prospèrent, lui conférant ainsi l'une des premières places de tout le pays dans plusieurs domaines. D'abord, le port de La Coron possède de grands chantiers navals, ce qui fait de lui le principal constructeur de navires de l'Empire. Ensuite, la ville entretient un important commerce maritime non seulement avec les autres provinces d'Espanyia, mais aussi avec les pays étrangers (notamment l'Eire ou la France). Enfin, c'est également un grand centre de pêche tout comme l'autre grand port de Galizia : Vig'. De ce fait, le quartier du port, toujours très animé, est peuplé de marchands, d'ouvriers, et de pêcheurs. D'ouest en est, le port se décompose en trois zones. A l'est s'étirent les entrepôts des armateurs galiziens avec des docks d'embarquement/débarquement ; au centre s'étendent les entrepôts de tous les négociants étrangers auprès de leurs docks de chargement de marchandises, le tout constituant le port commercial ; à l'est enfin se dressent les remparts du port militaire à l'ombre desquels s'élèvent les différentes casernes des soldats.

Le Caravansérail

La Coron possède enfin le plus gros caravansérail de la Galizia et les activités commerciales liées aux échanges entre l'Atlantik et Madreid y fleurissent, à la croisée des voies maritimes et de la voie terrestre. Toute une vie s'est développée dans ce caravansérail, sorte de volumineux bâtiment rectangulaire à deux étages organisé autour de deux cours carrées. Au rez-de-chaussée se trouvent les entrepôts et les écuries. Au premier étage se situent l'administration et la restauration. Au deuxième étage se place le logement des caravaniers. À la tombée de la nuit, les

marchands de La Coron viennent négocier avec les caravaniers l'achat de leurs marchandises autour d'une tasse d'infusion ou d'un verre de liqueur. À minuit, ils ont généralement conclu un accord. Au lever du jour et jusqu'à midi, ils proposeront à leurs clients la vente de leurs marchandises dans leurs boutiques ou sur les marchés de la ville alors que les caravaniers reprendront la route de la cité impériale...

Lug'

25 000 habitants

La cité de Lug' est articulée autour de deux pôles : l'Abbaye et l'Université.

L'Abbaye

L'Abbaye de Lug' est une véritable seigneurie autonome. À l'intérieur de l'abbaye se trouvent de grands jardins enclos situés le long d'une partie des remparts de la cité. À côté de ces jardins se situent plusieurs bâtiments annexes : l'église où l'on célèbre les messes, l'hospice qui abrite les blessés et les malades bénins, la maladrerie qui accueille les malades graves ou contagieux, et le cimetière où l'on ensevelit les défunts de toute la cité. À l'extérieur de l'abbaye proprement dite s'étire tout le quartier de l'abbaye, hébergeant non pas les moines (ceux-ci vivent au sein de l'abbaye) mais une multitude d'artisans, de marchands, et même de paysans, vivant presque tous des activités de l'abbaye.

L'Université de Sciences Occultes

L'Université de Lug' est une entité indépendante, interdite aux troupes comtales comme aux troupes de l'évek, de par un ancien décret royal de Raysondon Ier. Au centre de ce quartier, on trouve la chapelle de l'université et quelques rares bâtiments : la Faculté d'Alchimie Appliquée, la Faculté de Théologie Comparée, la Faculté de Sorcellerie Expérimentale. Toutefois, l'enseignement est parfois aussi dispensé directement chez les professeurs ou bien dehors. Autour de la chapelle et des trois facultés se situent les pensionnats d'étudiants pauvres ou étrangers. Chacun regroupe les étudiants d'une même province ou d'un même pays et constitue une communauté. Ce sont des œuvres de charité fonctionnant grâce aux dons du comte de Galizia et du Culte du Vrai Dieu. Enfin, au-delà de l'université à proprement parler, s'étend le quartier de l'université, accueillant les enseignants et leurs riches bibliothèques privées, de même que les étudiants suffisamment fortunés.

Vig'

25 000 habitants

La ville de Vig' est le second port de Galizia. Autrement, il ne s'agit que d'un gros bourg de marchands et d'artisans dirigé par des guildes de métiers au moyen d'une assemblée municipale. Au centre se dresse l'hôtel de ville et son beffroi. Celui-ci sert à sonner le tocsin en cas d'alerte. Entre les maisons des particuliers, on trouve des halles aux grains, halles aux bestiaux, ou entrepôts de sel. C'est dans le port que se situent les plus grandes halles de la ville : les halles aux poissons (elles sont encore plus grandes que celles de La Coron).

C'est effectivement l'océan et tous ses dérivés qui procurent à Vig' l'essentiel de son activité marchande : chair de poisson, huile de poisson, encre de seiche, algues, sel de mer, et tout ce qui est tiré de la baleine. D'où, là encore, un quartier du port très vivant, et fréquenté par une foule de gens aux activités variées. De même, comme à La Coron, un caravansérail (certes plus petit que celui de la capitale) se situe en bordure de la ville. Négociants et caravaniers y échangent leurs marchandises une fois le soir tombé.

Tiago de Compost

15 000 habitants

Tiago de Compost est certes une petite ville de province mais également un grand centre de pèlerinage religieux depuis plusieurs millénaires. Au cœur de Tiago s'élève la Cathédrale et ses deux flèches. C'est là que viennent s'agenouiller et prier les pèlerins à leur arrivée. Autour de la cathédrale s'étendent auberges et hostelleries en grand nombre. Celles-ci servent à loger les pèlerins durant leur séjour. Ailleurs, on trouve aussi des tavernes et des brasseries, ainsi que des ateliers et des boutiques ouvertes pendant une grande partie de la journée. À cause du pèlerinage à Tiago de Compost, qui attire une foule de dévôts de toute l'Europe, tout un artisanat et un commerce se sont développés. On peut donc y acheter de nombreux manuscrits religieux, des peintures ou des sculptures saintes, des médailles ou des crucifix, de petits vitraux de toutes les couleurs, etc... Tiago de Compost est une ville plutôt animée jusqu'à une heure fort avancée de la nuit mais elle reste une bourgade très sûre et bien agréable.

Historique

Alfonzo I, Ier Infant d'Espanyia, réclama vers 4540 la vassalité de la République d'Astoriace, ce qui causa une petite guerre civile qui dura deux ans, et qui fut remportée par le maréchal Don Carlos. Son fils, Alfonzo II, sous la pression de sa femme, découpa son pays en provinces. Le Comté de Galizia fut offert au Maréchal Don Carlos en récompense de son intervention dans la vassalisation de l'Astoriace.

Au moment de la conquête granbretonne, la Galizia est un comté féodal puissant dirigé par les comtes Don Carlos, les descendants de ce maréchal.

L'Invasion Granbretonne

Lorsque le Ténébreux Empire de Granbretanne commença à envahir l'Empire du Milieu et que le roi Philepe III d'Espanyia demanda à tous ses vassaux d'accourir à la rescousse, le comte



Miguel de Galizia accepta aussitôt de venir en aide à son suzerain. Mais son fils "disparu", le baron Patricio de la Coron, exerçait depuis plusieurs années déjà le rôle d'espion pour la Granbretanne, et entendait bien prendre la place de son père sur le trône de Galizia... En janvier 5299, il prépara donc son retour en Espanyia. Il réapparut soudain dans sa province, renversa son père grâce à des agents granbretons, puis rassembla les peureux et les ambitieux autour de sa personne. Il refusa alors de secourir le roi Philepe III, ordonna aux armées galiziennes la cessation des combats, et proposa aux armées granbretonnes sa capitulation en échange de la mise sous protectorat de la Galizia. En février 5299, il présida ainsi la cérémonie d'accueil des troupes d'occupation granbretonnes à La Coron.

L'Occupation Granbretonne

Après que l'Empire de Granbretanne eut conquis l'Empire d'Espanyia, le nouveau comte Patricio de Galizia reçut l'autorisation de séparer la région du Léon de la province de Vieille-Castiya, afin de la rattacher à la Galizia. Dans un premier temps, Patricio se fit le témoin complaisant des atrocités granbretonnes, mais son attitude changea bientôt après quelques semaines de règne. Les visites répétées d'un mystérieux "conseiller" à l'accent germanique, qu'il ne recevait que le soir en toute discrétion et à la barbe des espions Renards attachés à sa personne, semblèrent exercer sur lui une étrange influence.

La Libération

La débâcle granbretonne fut l'occasion pour Patricio de réfléchir à ses actes et à la folie qui les avait guidés depuis son séjour à Londra. Alors que partout, en Espanyia et en Europe, les garnisons du Ténébreux Empire luttaient avec acharnement contre les rebelles enfin sortis de leurs maquis, Patricio se résolut à se racheter auprès de la population de sa province. Il prit en secret contact avec les insurgés et ouvrit au petit matin, à l'insu des masques de Tigres officiellement chargés de le protéger, les portes de La Coron aux libérateurs.

Il disparut le soir même dans la liesse générale qui suivit la libération. Certains voulurent voir en lui un héros, alors que d'autres ne pensaient plus qu'à le pendre. Nul ne le revit jamais en Galizia...





La Lusitania

Géographie

La Lusitania frappe par l'extrême diversité de ses paysages. Au nord, en butte au Duché de Marao, les rudes hauteurs de la Sierra Estrellana sont limitées par le cours du Mondègue. Brûlées au long de l'année par un soleil écrasant, elles ne connaissent que la fraîcheur provenant des orages brumeux de la Mer d'Eztrémadre, exception faite de la charmante vallée du Lac Zezere. Au sud, le plateau rocheux se dégrade assez subitement. Les versants de la sierra dégringolent à la suite des rivières les plus agitées, comme la Santauri, vers la région de Bairo. À cet endroit, enserré entre la Sierra Estrellana et les versants du Mont Alegre, le Taj' possède un cours extrêmement étroit. Il y a trois ou quatre siècles encore, le Taj' n'y coulait plus, comme en témoignent de grands dépôts de sédiments. À l'ouest, en suivant le cours du Taj', la vallée s'ouvre sur le Ribateio, région humide de douces collines et de petits vallons. Ces dernières disparaissent sous des poches de végétation luxuriante, où la chaleur de l'air est étouffante, sauf pendant l'hiver doux, qui modère ce climat presque subtropical. Au sud, après avoir gravi les contreforts du Mont Alegre et franchi le cours des trois rivières, Orraïa, Gruella, et Apodina, on débouche sur l'Alenteio. Cette région de plateaux sans excès de relief, ni de climat est largement arrosée par les affluents du Guadna, comme la Guèbe. Plus au sud, la sierra devient de plus en plus désolée et aride. Les voyageurs racontent que, lorsqu'on voit les scarabées se consumer en grésillant au soleil, il est trop tard pour faire demi-tour, car on se trouve dans la Sierra Mecrina, qui fait office de frontière avec le sinistre désert d'Algarvo.

Le navigateur a plus de chance. Quand il dépasse vers le sud le Cap Verde, où se trouve le comptoir de Sinessa, il sait que la côte doit être évitée. Il vaut mieux pour lui aborder vers le nord au Cap du "Bout-du-Monde", c'est à dire les basses côtes de la région d'Extrémadoura surplombées à l'est des mornes crêtes du Mont Fabritoune. Ces côtes sont réputées pour leurs étés capri-

Evénements en Lusitania

Événements Communs

- Les enfants de garde dans le clocher de l'église sonnent le tocsin : un nuage de poussière fait craindre l'arrivée d'un groupe de brigands.

- Une soudaine altercation éclate entre bateliers de guildes différentes. Pour l'instant, deux d'entre eux se disputent un groupe de clients. Par tradition, cela se conclut par un tournoi aquatique à coups de rames.

- Une petite flotte marchande en provenance de Marao arrive en vue de la côte d'Extrémadoura. Pour une raison fictive, elle jette l'ancre hors de tout port, et la contrebande traditionnelle s'instaure avec la côte.

- Un stigmatisé apparaît soudain dans un village. La population le porte en procession jusqu'à la cathédrale de la ville voisine, où il donne lieu à de vives démonstrations de foi.

Événements Rares

- Un seigneur de la Sierra Estrellana veut monter une expédition punitive contre les brigands. Toutes les bonnes volontés sont bienvenues.

- La cathédrale s'effondre en cours de construction ! Parmi les victimes, l'architecte. Son rival évincé commence une campagne pour montrer la répugnance divine face à ce bâtiment. L'effondrement est-il accidentel ?

- De graves pestilences fauchent les habitants de la Baie de Bresquerone. Tous les médecins, apothicaires et saigneurs-purgeurs sont appelés à l'aide par les communautés caritatives...

Événements Rarissimes

- Un torero a connu un tel triomphe qu'il va descendre dans les arènes de Madreid ! Tout l'honneur lusitanien repose sur le champion.

- Des reliques sont découvertes au cœur des sables de Bresquerone. Un savant de la "Cité Ailée" offre une prime pour toute autre découverte.



cieux et leurs nuits glacées, que l'on prétend être engendrés par la fièvre et la peur de l'océan. Le long de la région de Sintra, la côte s'élève vers la Sierra Pequina, la plus fraîche d'Espanyia, où se dresse la masse volcanique du Mont Farjado.

Toutes ces terres et rivières semblent converger vers le Morauseo, une brusque dépression en un pays pourtant plat, qui place la contrée presque au niveau de la mer. Le Mont Farjado et l'Île d'Espichel bousculent cet horizon écrasé. Le Morauseo est noyé à force d'être humide, mais il connaît pourtant des chaleurs estivales torrides, lors desquelles les eaux stagnantes de la Mer de Bresquerone deviennent assez malsaines. Alors que la Presqu'île de Sintra présente des côtes pleines de baies, de récifs, et de recoins, Espichel est une vaste île régulièrement à moitié envahie par la mer et très envasée à l'est.

Démographie

La population de Lusitania est en grande partie urbaine. Les habitants des régions les plus défavorisées par la nature ou les plus détroussées par le brigandage ont quitté la province ou se sont regroupés dans les villes et plus particulièrement la capitale. L'Alenteio fait cependant exception. Ce sont surtout la Sierra Estrellana et la Sierra Mecrina qui connaissent cette situation.

Les mutants ne sont pas rares en Lusitania, qui est proche de l'Algarvo, et porte elle-même les stigmates du Tragique Millénaire. Dans le centre et le sud du duché, ces mutants sont généralement chassés vers l'Algarvo, avec poursuites et exorcismes. C'est tout particulièrement vrai dans le Morauseo, d'où ils sont quasi-absents sauf dans les pires bas-quartiers de Lizboa ou de Sant'rem. Dans le nord influencé par une religiosité différente, ils sont très bien intégrés.

Dans les sierras les plus désolées et jusqu'au-delà de la Sierra Mecrina s'aventurent des bandes disparates de Survivants ou autres mutants pillards. Elles sont souvent menées par un mystique errant. La Lusitania connaissait il y a peu de temps encore un peuplement continu et ancien sur tous les sites habitables de l'Age d'Or et il n'y a aucune ruine notable. De ce fait, le duché ne compte que très peu de Survivants qui sont de plus très mal considérés.

Les côtes d'Extrémadoura sont très peuplées, mais n'ont que peu de ports, car seuls les sites les mieux défendus (bastides édifiées par les notables, ou villes importantes comme Nazar) peuvent supporter les raids des pirates d'Afrik. La population y est avant tout rurale, surtout dans la Presqu'île de Sintra. Le Bairo rassemble une grande partie de la population des deux sierras proches sur les versants de la Vallée du Taj'. Les habitants se regroupent dans des bourgs perchés et environnés de champs en terrasse, au bord d'une campagne administrée par la population. L'Alenteio recèle en revanche une multitude de petites villes en dehors d'Evora et de Maureo. Le cœur de la Lusitania demeure le Ribateio et le Morauseo, très densément peuplés, où existent beaucoup de cités florissantes. Séparée de la "miraculeuse hommilière lizboète" par un simple pertuis, selon la formule de la poétesse de Cour Massimiliana d'Orcuz, l'Île d'Espichel semble au contraire une vastitude de sable humide inhabité. En dehors de Dessina et des villages battus par les vents, il est vrai qu'on voit sur ses côtes presque plus de goules des mers que de pêcheurs.

Les goules des mers colonisent toutes les côtes de Lusitania, et c'est de longue date un exploit chevaleresque autant qu'un devoir patriotique que d'aller pourfendre ces démons de temps à autre. Pourtant, depuis quelque temps, elles ne semblent agressives que sur quelques côtes d'Extrémadoura et d'Alenteio. Où sont-elles la plupart du temps cachées ? En quelques décennies, on a vu les récifs habituels se déserter. On constate souvent que les goules des mers cessent les hostilités ; on dit même sur Espichel ou sur Sintra que les pêcheurs les côtoient sans peur. Que se passe-t-il donc dans les eaux lusitaniennes?

Population de Lusitania

Humains	
Lusitaniens	550 000
Non-Humains	
Goules des Mers	35 000
Survivants	15 000

Organisation Politique

Le roi d'Espanyia a fait du duché une province autonome cent soixante-quinze ans auparavant, lorsqu'il a eu besoin de l'aide du duc Josep III face à la malheureuse guerre d'indépendance andaluzienne. Depuis, le duc est maître sur ses propres terres, c'est à dire source des lois, chef des armées, haute instance de la justice et des finances. Toutefois, il demeure vassal lige du roi (c'est à dire loyal quelles que soient les circonstances) et "fils cadet de l'empereur", ce qui peut paraître injuste pour l'héritier de l'antique royauté scandienne, mais seules provinces royales (Aragon, Deux-Castiya, Marao, Navarra...) ont droit au rang d'aîné. De plus, les terres ducales sont censées être tenues d'abord du roi puis de Dieu, et non de Dieu même comme les terres royales.

La Lusitania, outre des litiges secondaires avec l'Algarvo ou avec l'Eztrémadre, comprend en titre l'actuel Duché de Marao. Or celui-ci a sa propre dynastie, se réclamant elle aussi des anciens rois scandiens. Elle se prétend légitime propriétaire de la Lusitania. Cette situation de quasi-guerre civile et d'impossible unification n'est certes pas neuve, et les deux derniers siècles ont vu bien des compromis. Celui le plus souvent essayé est le règne de deux frères sur un double-duché, et c'est le seul qui exista effectivement suite au célèbre Traité de Pontoryo quarante années auparavant (5256)... pendant cinq semaines !





Les différentes grandes seigneuries, qui nourrissent les factions locales (Bairo, Deux-Evora, Extrémadoura, Jereza dans le Bas-Alenteio, Mabrantès dans le Haut-Ribateio), sont loin de se considérer comme redevables au duc pour leurs terres. Aussi les luttes intestines en sont-elles largement renforcées. Pourtant il n'existe aucun autre prétendant sérieux à la royauté de Lusitania que les deux ducs, le roi ayant pris la précaution d'effacer jadis la dynastie locale à l'un de ses membres près.

Ce dernier s'est allié d'abord au Marao puis à la Lusitania, et a laissé sa semence de part et d'autre. Pour le plus ambitieux des seigneurs maraoux ou lusitaniens, le tout est d'arriver, par le jeu des mariages, à l'un des deux duchés au bout de quelques générations.

Le duc de Lusitania régnant, Ruy IV le Jeune, fils de Ruy III l'Ancien, gouverne tant bien que mal avec un conseil de nobles et d'ecclésiastiques : Don Leonardi, comte da Extrémadoura et gardien des clefs, Seya da Huelmonte, comte da Jereza et premier capitan, Palmerio, comte da Duo Evora et grand argentier, Cezario, comte da Espichel et second almirante, Cezar, comte da Mabrantès et magistrat militaire, enfin Cruz Obidios, archientès de San Guenolë et magistrat religieux. Le poste de magistrat judiciaire est vacant à cause du jeune âge de son titulaire, Zubar, comte da Bairo, mais il est tenu par Ruy.

Ces familles de haut rang fournissent en outre les officiers ducaux, qui imitent l'étiquette et les titres des officiers impériaux. À la Cour de Lizboa, qui copie celle de Madreid, tout le rituel s'attache à faire du duc l'élu de Dieu, qui n'a de comptes à rendre qu'à Lui.

Les villes sont administrées par une municipalité, c'est à dire un conseil de notables : bourgeois, clercs, et nobles citadins, mais aussi nobles terriens des environs, peuvent théoriquement venir. Six élus, les échevins, chefs du conseil, président la municipalité, laquelle peut convoquer une assemblée générale exceptionnelle, qui comprendra en sus tous les maîtres de guilde ainsi que les pères de famille de quarante ans (ou leurs veuves).

Enfin, les autorités ecclésiastiques ont une influence politique qui s'inscrit dans des cadres reconnus.

Organisation Militaire

L'armée de Lusitania est fermement établie du moins dans les esprits. Suite aux années de guerre froide contre le pouvoir du roi et la puissance de Marao, ainsi que la résistance face aux pirates de Barbarie, et à moindre titre, aux goules, sans parler des guerres intestines, tout cela a rendu le Lusitanien pluutôt prompt à la violence. Il est toujours prêt à prendre les armes et très fier de ses prouesses de guerrier.

La noblesse a tendance à se considérer comme le seul rempart valable contre les Infidèles d'Afrik. Aussi le Lusitanien, considéré comme l'élite des guerriers, passe-t-il facilement pour une brute et un fanatique : le lusitanès des acteurs espanyiens vaut le matamore des comédiens italiens.

Théoriquement, un système médiéval d'ost vaut toujours dans le duché. Les barons et leurs chevaliers, tous vassaux liges du duc, doivent soixante jours de service armé sur simple appel. Les villes offrent le secours d'hommes d'armes, et les ports celui de tous leurs vaisseaux. Cependant, depuis longtemps, la possibilité de rachat ou de remplacement du service militaire par autrui, a gâté le système, et l'a rendu au mieux symbolique, au pis obsolète. En pratique, le duc ne peut compter que sur ses parents, fidèles, alliés. Il doit négocier auprès des autres le moindre frondeur des Baléryas ! Le duc fait donc largement appel à des mercenaires français ou germains tant il se méfie des siens... ce qui en rajoute encore au flou lusitanien.

Les villes n'échappent pas à ce phénomène. Des guerriers permanents, les guardalmenas, composent le noyau dur des milices urbaines, dont le plus gros de la troupe est composé par des comineros, des miliciens levés à la moindre alerte. Celle-ci est donnée au moyen d'excellents sémaphores et permet de prévenir les attaques coutumières des goules et des pirates. Ces armées sont les seules capables de former une force apte aux grandes manœuvres. Les milices comprennent parfois des cavaliers de police intérieure, les latigor. Ces derniers ont été créés par une récente ordonnance ducale controversée, cela d'autant plus qu'on la soupçonne d'avoir été prise sous la contrainte du roi. Seules les villes favorables au roi engagent ces miliciens d'ordonnance. En cas de besoin, les ports réquisitionnent les marins manu militari, mais ne confient l'apanage du combat anti-goules qu'aux estrémadurès, guerriers-marins entraînés spécialement à combattre ces créatures et encadrés par les mathurins génétiques.

Le droit de posséder des forteresses n'a jamais été octroyé par le roi d'Espanyia au duc de Lusitania. Pourtant, depuis maintenant cinquante ans, les ducs contournent cette autorisation en confiant leurs défenses à de fidèles seigneurs lusitaniens, qui conservent ce droit. Les réseaux de murs crénelés sont très faibles, sauf en deux endroits : la Sierra Estrellana, que deux siècles de lutte contre Marao ont encastillée au plus haut point mais avec inorganisation, et Espichel, où le formidable ensemble fortifié des Tours du Sable forme la clef de la défense navale et la porte du commerce fluvial du Taj'. Cette ancienne base des premiers envahisseurs scandiens fut fortifiée par Josep III il y a cent soixante-dix ans, et chaque duc améliore et entretient ce signe de la force lusitanienne.

Les principaux guerriers féodaux sont le caballero, l'escupido, le picador et le tercio. Le caballero est un chevalier vêtu du grand harnois, porteur de la lance et de l'épée longue, montant un fier étalon. L'escupidor est un fantassin porteur de la terrible lance-feu et doté de la mule pour porter arme et masque de cuir. Il travaille avec le muleto, porteur du pavois anti-feu en céramique, qui protège l'escupidor. Les picadors sont des guerriers armés de la célèbre pique à la pointe parfois fourrée de "feu de Saint-Euctaire" (torchère de métal emplie de poix avec copeaux de métal, morceaux de verre pilé, etc). Ils forment le gros de l'armée lusitanienne. Enfin le tercio est un guerrier noble chargé de l'épée et de l'écu en forme d'amande. Il est vêtu d'une armure richissime et d'un surcot couvert de devises. Ces tercios se déplacent à cheval, mais ils se battent à pied avec méthode : ce sont, dit-on, les meilleurs d'Espanyia.





Religions et Sectes

La foi est particulièrement ardente en Lusitania, mais elle suit des voies originales. En effet, le duché a sa propre Église, inféodée à celle du Sincère Repentir mais toutefois autochtone et spécifique. Le paganisme nordique, qui avait supplanté l'Église sous l'occupation scandienne, a laissé une marque visible. Des coutumes païennes ont subsisté, mais le Sincère Repentir, qui fut réimplanté par les missionnaires durant la reconquête espanyienne, y a aussi trouvé des catalyseurs.

Le culte des reliques naquit avec l'apparition du premier hiéraphore, celui de San Guenolë. Ce disciple obscur du prophète Dalfang trouva sa fin et son renom entre les mains de mercenaires moscovites ivres et athées, en étant coupé vif en morceaux. Tandis que ses compagnons le pleuraient, un adolescent s'empara de la main tranchée du martyr, et l'emporta. Alors que San Guenolë venait enfin de rendre son dernier soupir, son propre frère, San Artellio, s'éveillait la main du saint greffée à son poignet par d'éminents alchimistes-généticiens. Cette façon de faire survivre ad eternam un saint par greffe des reliques eut aussitôt un grand succès. Le hiéraphore est considéré, non comme le saint lui-même, mais comme un corps anonyme assez libre de toute corruption pour laisser les parties vives du saint délivrer leur message inspiré de Dieu. Mais pour le populaire, ce genre de nuances disparaît, et c'est un culte fanatique de personnes quasi-divines qui prévaut. L'hérédité du statut de hiéraphore fut imposée par le précédent de San Guenolë, mais des stigmates recouvrant la partie devant recevoir la greffe sont tout aussi importants. Ce millénarisme ancien est aujourd'hui inscrit dans des cadres précis. En effet, les reliques greffées ne sont plus très fraîches et on les conserve dans une châsse précieuse, destinée à préserver le corps sacré du saint, du corps toujours impur du porteur. Seule, l'Église de Lusitania seule a autorité pour désigner saints et hiéraphores, ce qui n'empêche pas "porteurs du sacré", prophètes, ou cherche-reliques de se multiplier.

L'Église est constituée de sept Maisons, chacune patronnée par un hiéraphore, que consacre un archientès. C'est celui-ci qui se livre au grand rituel public dans le chœur de la cathédrale, après qu'un alchimiste-généticien se soit chargé de l'opération de greffe. Les Maisons de Lusitania ont souvent des rapports houleux avec l'Église de Madreid, pour laquelle les hiéraphores sentent fort l'idolâtrie. Un long schisme a précédé une réconciliation qui a cent ans tout juste. Cependant, elles ont conservé des caractéristiques bien spécifiques.

Les Maisons de San Guenolë, le Guérisseur à la Louve, et de Santa Freyada, la Vierge Blanche de la Concorde, sont à l'origine de la réforme qui a vu la promotion des archientès aux dépens des hiéraphores, et la fin du schisme. Ces Maisons forment l'Église la plus classique de Lusitania. Mais San Guenolë est boudé au profit de Santa Matilda, sa sœur. Quant à Santa Freyada, elle n'est plus guère invoquée que dans les traités militaires. Ces deux Maisons ont renoncé à leurs hiéraphores, trop proches d'idoles, mais gardent les porteurs du sacré, des illuminés de Dieu chargés de l'entretien et la conservation des reliques. Ces deux Maisons doivent pourtant faire face à une communauté défavorable. Leurs archientès et éveks sont riches, agissent parfois en seigneurs temporels, et endurent pour cela les blâmes habituels face à un clergé trop opulent. Mais, ils sont aussi mécènes réputés et font bâtir de nombreuses églises et de vastes propriétés.

Les Maisons de San Oguile et de San Tuyon se sont ralliées à la renaissance jésuite. San Oguile aux pouces verts (qui en constituent les reliques) est adoré comme une divinité du grain. Il est très populaire, mais sa Maison est moribonde. Elle sert de centre administratif aux Maisons Jésuites de Mer du Milieu (comme celle de San Salbas, spécialisée dans le sauvetage des captifs sur mer) et d'organisme caritatif. San Tuyon a été sanctifié il y a un siècle et demi tout juste. Ce missionnaire casqué, fin lettré, mourut de vieillesse, dans une totale solitude, sur une côte de Palestine, dévoré par des crabes exceptions faites des pieds, de la cuisse droite et du bras droit. ceux-ci forment les reliques. Cette Maison est puissante dans les œuvres à l'étranger, mais a peu d'échos dans la communauté. En revanche, elle organise des écoles, et a des chaires d'université.

La Maison de San Baucho-dans-l'Œil-de-Dieu est celle qui rassemble le plus d'érudits et d'artistes dans ses services. San Baucho, dont l'œil et la main gauches sont précieusement conservés, était un jeune homme muet qui peignait ses visions divines à la fin de l'Age d'Or. Les arts, les sciences, l'histoire sont promus par cette Maison, qui en garde aussi un sévère contrôle... De plus, la Confrérie des bâtisseurs de cathédrales du Renouveau est proche de San Baucho et, même si la Maison administre plus qu'elle n'organise ce genre d'école, elle a l'accord de l'archevek de Madreid.

La Maison de San Matheias-les-Bienheureux est placée sous le patronage d'un saint étrange originaire d'Orient, porteur d'une aura de prospérité et de paix en Méditeyranée lorsque menaçaient la famine ou la guerre. Cette Maison très populaire a enduré bien des blâmes à cause de l'apparence inhabituelle et quasi-idolâtrique de ce saint (ou sainte). Il est formé d'un corps siamois, frère et sœur, avec une tête de chérubin au niveau du cœur, et quatre paires d'ailes au niveau des pieds, des sexes, des poitrines du couple, et des yeux du chérubin. Le hiéraphore de San Matheias est porteur de deux de ces paires d'ailes ! Cette Maison exécrée par Madreid est l'enfant terrible de l'Église de Lusitania. Elle est soucieuse de charité, de paix, de dévouement jusqu'à un mysticisme des moins goûtés, ce qui lui a valu d'engendrer bon nombre de sectes loufoques. Elle est composée d'un clergé mixte et nécessairement marié. Proche aussi des Cultes du Vrai Dieu et du Croissant, elle est soucieuse de pauvreté et instigatrice d'un regain de moines-mendiants.

Cette Maison a enduré une crise, orchestrée par les deux Maisons ralliées à Madreid. Ainsi, on a martelé la tête de chérubin de "l'idole monstrueuse", décriée tour à tour comme un être séraphinique des Écritures ou une divinité blasphématoire des Enfers. Son culte subsiste dans la sierra et dans les ports méditeyranéens.





La Maison de San Proteia n'a rien d'officiel, mais c'est la plus populaire dans le nord de la Lusitania, Cohimb excepté. San Proteia est un être divin tel qu'il frapperait de consomption le diacre le plus doux de l'Église de Madreid. Tout juste humain, on le représente avec une tête de porc, des serres de rapace, des cornes de taureau, des crocs de serpent, une toison de bouc, une crinière de lion, une panse de loir... Ce saint mutant, à la vie héroïque est à l'origine des hagiographies sociales les plus virulentes. Il est censé porter dans sa chair les péchés du monde. En effet, on reconnaît dans les parties de son corps les sept péchés capitaux : gourmandise, avarice, colère, envie, luxure, orgueil, paresse. Pour les adorateurs de ce saint, Dieu a miséricordieusement envoyé sur les mutants les stigmates du Mal ambiant pour que Ses créatures cessent de pécher devant des signes aussi crus. Il évite ainsi de détruire dans l'Apocalypse le monde corrompu. Et les hommes, toujours constants dans leur folie, voudraient reclure ou chasser les élus que Dieu a choisis pour témoigner ? Pour eux, les mutants doivent être aidés et respectés, car s'ils portent leur croix dans leur chair, c'est qu'ils sont élus. Malgré des dérapages, ce culte semble donc tolérant, du moins dans son discours ; c'est un allié des amis des mutants. Mais ses origines sont plus troubles qu'il n'y paraît car son pèlerinage traditionnel se trouve à Aleksandria, en Ægypte interdite...

Les autres sectes ou cultes ne sont guère implantés en Lusitania. Les mathurins génétiques encadrent les estrémadurès, et ont récemment accordé au duc une aide financière. Les doctes disposent de rares chaires à Cohimb, mais s'accommodent difficilement de leur statut religieux. Des prêcheurs du Culte du Vrai Dieu et des amis des mutants assistent les Maisons de San Matheias et de San Proteia attendant de pouvoir s'implanter durablement dans le duché. Trois sociétés autochtones existent quand même en Lusitania. Les "chevaliers du Houx" constituent une très discrète compagnie militaire consacrée à la défense de Rasinol. Les bâtisseurs de cathédrales du Renouveau sont une confrérie religieuse employée à la création d'églises. Enfin, les "fendeurs d'Écume" composent la plus grande partie des corsaires lusitaniens, destinés à servir le duc. Ils sont talentueux mais peu fiables.

Sciences et Arts

Les unes et les autres sont assez développés en Lusitania, mais les cadres strictement religieux et archaïques à l'intérieur desquels ils évoluent les font passer à l'extérieur pour obsolètes ou insignifiants. Le savoir et le talent sont tous deux considérés venant de Dieu comme des offrandes aux bons serviteurs, qui ne doivent qu'en admirer plus encore leur Créateur. La plupart sont clercs, parfois auprès d'un prince comme "artistes-scientifiques", ou plus rarement comme savants-sorciers. Le prince y trouve une certaine gloire publique voire un intérêt privé, mais le savant est bridé par ce statut de serviteur.

Les savants lusitaniens ne sont pas nombreux à se compter parmi les doctes, exception faite des universitaires de Cohimb en matière de botanique et de biologie. La plupart se chargent en fait de "science" théologique. En effet, ils perdent leur force et leur talent à cette dernière, et s'usent peut-être futilement, à inscrire la somme des sciences dans un schéma universel naturellement divin. Toute nouvelle découverte doit s'y accorder. Cette particularité fait des savants lusitaniens, moines en tête, des compilateurs contemplatifs et des théoriciens spéculatifs mais assez peu des praticiens de leur savoir, même en médecine. Là encore, Cohimb fait exception, avec son corps très compétent des doctes-médecins.

Les arts lusitaniens sont eux aussi considérés à Madreid comme embourbés dans l'obscurantisme et l'anachronisme et donc comme des formes vulgaires de création. Les Lusitaniens continuent certes avec passion à construire des cathédrales et à ciseler châsses, ciboires et encensoirs, art religieux assez peu prisé par ailleurs. La Lusitania ne possède ni académies, ni universités d'art, car tout se passe autour des princes, prélats, ou autres mécènes.

Cependant, les bâtisseurs de cathédrales du Renouveau sont des architectes qui, même s'ils ont rarement été formés dans les écoles prestigieuses d'Europe, se permettent toutes les audaces dans leur enthousiasme de croyants, comme en témoignent à Rasinol ou Lizboa leurs œuvres, qui cherchent à allier beauté de la pierre et transport de la mélodie (ce sont les fameuses "cathéchorales"). Ils font également un nouvel usage de revêtements de céramique peinte. Mieux encore les peintres et les sculpteurs qui ornent les temples ou les cathédrales, et qui sont presque tous des clercs de San Baucho, font preuve d'un lyrisme ou d'un talent épique souvent admirables, surtout dans l'évocation de l'Apocalypse. Les visions du hiéraphore et parfois leurs rêves servent à la représentation des images sacrées.

L'art n'est pas promu par les seuls mécènes religieux. Les arts plus ludiques, poésie, théâtre, musique, sont prétextes à la création des cercles nobiliaires, où chevaliers et dames raffinés lancent des concours précieux, et distribuent des bourses à des protégés censés remarquables. Ces cercles chevaleresques délicats se retrouvent dans la plupart des villes qui se vantent de modernisme, spécialement sur la côte d'Extrémadoura, bien loin des baronnets de la sierra. Les goûts de ces nobles se veulent souvent madreilènes ou londraphiles. En poésie, il demeure comme créations proprement lusitaniennes, les antiques complaintes, et en théâtre populaire, les grossières et à l'occasion frondeuses représentations très inspirées du théâtre italien ambulant toujours chaleureusement accueilli en Lusitania.

Personnalités

Ruy IV le Jeune

À 29 ans, il demeure frêle comme un jeune homme, doté d'un visage trop long et d'une irritabilité extrême. Porté au pouvoir par un parti nobiliaire plus âgé, il entend régner lui-même, mais passe de la colère la plus éclatante à la déprime la plus si-



nistre. La rumeur lui prête un caractère influençable et le décrit fort avare à cause des impôts ! Partisan mou du "lusitanisme" et second des "ducs-navigateurs", il entend faire peau neuve avec ses récentes victoires, et nourrit de grandes ambitions en Méditeyranée. Ruy est l'époux de deux femmes : une jeune duchesse timide et effacée, Vyolade de Sicilia, et une veuve âgée, Maria da Briga. Il ne l'a jamais vue car ils sont mariés seulement en titre. Elle possède une partie des terres de l'ancien Comté de Cohimb.

Duc Ruy IV

Duc da Lusitania et Noble, Lusitanien, 29 ans.

FOR 12 **CON 11** **TAI 13** **INT 12** **POU 14**
DEX 16 **APP 11**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 12

Armure : Demi-Plaques + Heaume (1D8+2)

Armes : *Rapière* 81%, Dégâts 1D6+1D6+MD, PdS 15 ; *Fléau d'Armes* 62%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 12.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaire) 35%, Baratin 76%, Éloquence 36%, Équitation 70%, Langue Nationale (Lusitain) 36%, Marchander 76%, Nager 92%, Navigation 70%, Orientation 90%.

Valeurs : Statut social, indépendant, choix, brave.

Diego da Lusitania

Frère du duc de Lusitania

Diego est le troisième des quatre enfants survivants du duc Ruy III l'Ancien et le seul autre mâle. C'est un piètre duc en puissance, cadet de Ruy de douze ans, maigre, laid, mais étrangement raffiné. Cultivant une totale insouciance mêlée de cuistrerie, il aime jeux, fêtes, liqueurs, et dames de basse souche. Excepté défrayer les chroniques, il ne fait rien du tout.

Valeurs : Statut social, possessif, joueur, couard.

Don Leonardi

Leonardi, pompeusement surnommé "comte des Confins d'Occident", gardien des clefs du duc, est un quinquagénaire inusable, solide et buriné, qui possède une trogne plissée de maquignon goguenard.

Quoiqu'il soit l'oncle du duc actuel, il n'a guère de maintien mais c'est un vétéran des troubles civils lusitaniens toujours prêt à tirer son épingle du jeu et à tirer à boulets rouges sur la faction des comtes des Deux-Evora.

Il a déjà usé deux ducs et s'estime d'attaque pour un troisième ! C'est lui qui a imposé l'actuel duc après quelques journées de troubles à Lizboa. Chef du Parti des Lendemains d'Airain, Vieux Parti, qui se réclame du lusitanisme pur et dur, il profite pour le moment de sa situation : fiefs, charges, pensions tombent dans l'escarcelle de sa parentèle.



Comte Don Leonardi

Comte da Extrémadoura, Gardien des clefs, Noble, Lusitanien Extrémadouréen, 52 ans.

FOR 14 **CON 14** **TAI 13** **INT 14** **POU 12**
DEX 13 **APP 9**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Demi-Plaques + Heaume (1D8+2)

Armes : *Rapière* 92%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Arc Long* 91%, Dégâts 1D10+2+1/2 MD, Portée 200, Tirs 1.

Compétences : Déguisement 86%, Déplacement Silencieux 80%, Écouter 76%, Évaluer 71%, Goûter 72%, Littérature 92%, Nager 98%.

Valeurs : Rusé, ambitieux, choix, machiavélique.

Don Palmerio

Palmerio des Deux-Evora, à la tête d'une puissante Maison qui a étendu ses terres au cœur de la Lusitania centrale, est un homme de trente ans, extrêmement fier à tel point que, malgré sa haute taille, sa stature bien découplée, et ses manières aimables, il n'est pas un parfait homme du monde. Il faut dire à sa décharge qu'il a perdu avec son œil droit beaucoup de grâce dans sa mâle figure bien tournée. Il a voulu régler le compte d'un chevalier insolent de la suite du comte d'Extrémadoura, mais l'homme s'est révélé habile escrimeur. Intelligent, le comte a des plans politiques parfaits, mais il devient brouillon dans le feu de l'action. Guère doué d'éloquence, il n'en demeure pas moins le chef de la faction opposée au comte d'Extrémadoura : le Parti de la Voix, qui se prononce pour l'imitation de la politique du Marao. Toutefois, ses ambitions passent avant tout, malgré ses scrupules occasionels. Symiole, son épouse française, est une femme de quarante ans brune, solide, qui le seconde en toutes choses, et que ses ennemis, qui sont nombreux, surnomment la Veilleuse.



Comte Don Palmerio

Comte da Duo Evora, Grand Argentier, Noble, Lusitanien Evoran, 34 ans.

FOR 15 **CON 13** **TAI 14** **INT 13** **POU 13**
DEX 14 **APP 16**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Mécarmure (8) *

Armes : *Lamécarlate* * 79%, Dégâts 1D8+4+MD, PdS 40 ; *Arcacier* *74%, Dégâts 1D10+5+MD, Portée 300, Tirs 1.

* *Cf. Annexes de HNÉ.*

Compétences : Art (Chant) 92%, Art (Musique) 77%, Éloquence 53%, Équitation 54%, Jouer de la Lyre 57%, Lutte 57%, Marchander 99%, Nager 80%, Se Cacher 71%.

Valeurs : Amour, honneur, trop sûr de soi.

Afflictions : borgne (œil droit).

Seyua da Huelmonte

Comte da Jereza et Premier Capitan

Chef de l'armée ducale et poète, c'est un vétéran des guerres féodales et un ancien des croisades pleines de succès et d'échecs de Ruy l'Ancien outre-mer. Sa vie a été extrêmement rude et ses terres ont souffert des dépenses pour ces expéditions ainsi que de la ruine de la sierra. Tout en conservant sa fidélité plus au nom de Ruy le Jeune qu'à sa personne, il se consacre avec austérité à l'au-delà. Sa piété et son rôle dans les guerres passées en font un valeureux maître de l'ost.

Valeurs : Amitié, obéissant, sens moral, brave.

Don Cezar

Comte da Mabrantès et Magistrat militaire

Cezar de Mabrantès présente bien, avec son mètre quatre-vingt-neuf, sa chevelure d'argent et de jais, son port plein de caractère. Prudent, méfiant, voire timoré, il demeure d'une neutralité circonspecte qui ne satisfait personne, excepté son opposition ancestrale au comte de Bairo. Il a été beaucoup dénigré pour ses vagues alliances avec les seigneurs maraoux et sa faible participation aux croisades (mais il était alors malade). Il se rattrape en administrant ses terres et son lignage, et en finançant en outre nombre d'artistes, ce qui en fait un collectionneur et un esthète apprécié de beaucoup.

Valeurs : Sens du respect, vie de famille, beauté.

Jhesu da Maïas

Premier Almirante de Lusitania

Commandant de la flotte ducale, il appartient à la noblesse ancienne du Val Zalas. Quoique bâtard, son expérience militaire lui a valu à quarante ans un haut poste et un beau mariage avec Alisia de Sassari (une Sarde). Calme et courtois, cela ferait presque oublier que son frère cadet Jorge le Blanc est réputé être l'un des plus grands magiciens de son temps...

Valeurs : Obéissant, sens moral, honneur, brave.

Don Cezario

Comte da Espichel et Second Almirante

Rude bonhomme, grand mais voûté, vigoureux, la quarantaine bronzée, et les yeux gris, le second almirante de Lusitania est considéré comme le "comte pouilleux" du duché. Ses terres n'ont en effet rien de brillant. Espichel, cœur du comté, est une bien pauvre île en dehors de Dessina, et jamais le comte ne va à la Cour. Mais c'est un artisan d'empire : c'est sur mer, comme navigateur, qu'il a forgé sa puissance. Sûr de lui, il jouit de la mainmise sur les côtes méridionales de Lusitania.

Valeurs : Obstiné, amitié, obéissant, sens moral.

Don Zubar

Comte da Bairo

Agé de trois ans, c'est l'unique héritier de son père Josep, empoisonné il y a deux ans sous la Coupole des Sept Magnificences à Lizboa... La lignée décapitée est dorénavant aux mains de régents trop faibles pour éviter les visées de la Maison de Mabrantès. En effet, la Maison de Bairo compte une possible prétendante au trône ducal, Marisol, une jeune femme en âge d'être mariée...

Claudio Evareio et la Hiéraphore de Freyada

Archientès de Santa Freyada

La trentaine fringante, Claudio est tout juste un clerc : sa licence de théologie si prestigieuse fut achetée à Cohimb, et son amour des chevaux galiziens dépasse celui qu'il consacre à Dieu, mais c'est le frère du comte des Deux-Evora.

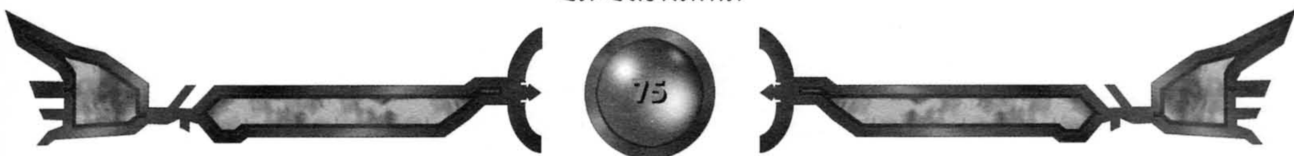
Une de ses sœurs naturelles, la fantasque Corral, est la hiéraphore de Santa Freyada. Nue des pieds à la tête, couverte de peintures, vivant dans l'ombre du chœur de la cathédrale de Sant'rem, elle s'y conduit en véritable pythie, et l'excès de son comportement étonne autant que la justesse apparente de ses prédictions concernant la guerre.

Valeurs : Culte de l'argent, vie de famille, cupide.

Lazarran l'Helvète (le Sweiss)

Hiéraphore de San Tuyon

Ce jeune homme hâve aux yeux très bruns est, dit-on, un ancien piquier sweiss qui a rencontré la grâce sur le champ de bataille. Ramené par les jésuites casqués alors que l'on manquait de hiéraphore, il a supporté les greffes pour devenir l'élu. A proximité des guerres il parait que son sang bouillonne, en grande dou-





leur, et sort argenté de blessures qui apparaissent là où se trouvaient celles de San Tuyon. Depuis sept ans qu'il est hiéraphore, il n'a cessé de parcourir le monde, infatigable missionnaire greffé inquiètant presque les jésuites, qui le jugent trop démonstratif. Au moins, il ne se soucie pas de politique, et s'applique à copier San Tuyon, constituant un vrai modèle pour les aspirants.

Valeurs : Altruiste, pédagogue, trop sûr de soi.

Bunuel Reyada et le Hiéraphore de Matheias

C'est un jeune eunuque d'une grande beauté, avec de magnifiques boucles blondes. Il a reçu la relique de San Matheias : deux paires d'ailes immobiles d'aigle. Muet et vide, il vit caché dans une grande chapelle souterraine du Mont Alegre.

L'archientès de San Matheias, Bunuel Reyada, est un petit homme nerveux, décidé à sauver sa Maison menacée. En conséquence, il organise de grandes démonstrations de foi, où il exhibe son pathétique hiéraphore, et multiplie les prédicateurs, escomptant parmi eux une honnête part de martyrs. Il en a envoyé prêcher à Madreid !

Sites Intéressants

Lizboa

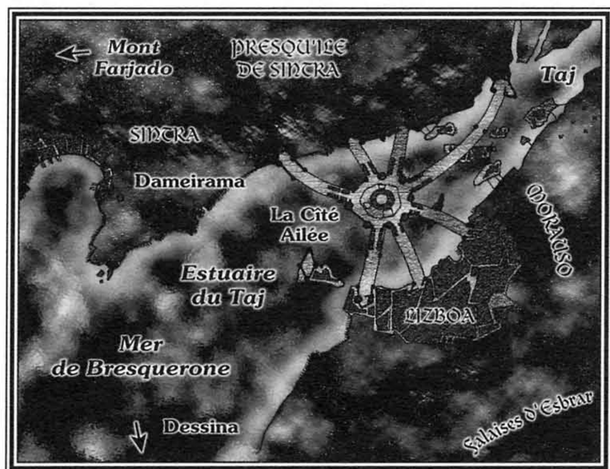
Mégapole de 100 000 habitants, son site contrôle une sorte de mer bordière, la Mer de Bresquerone, sise entre le piémont du Mont Farjado à l'ouest, les falaises et les sables d'Espichel au sud, les marais du Morauseo à l'est et au nord. Le site était calamiteux tant que le Taj' était tari. Les côtes du Morauseo, à défaut de drainage étaient devenues malsaines. Des épidémies y ont sévi et même aujourd'hui les maladies existent toujours, à l'état endémique. Le port a été déserté. Lizboa est devenue "la Brumeuse".



La Cité Ailée

C'est sans doute cette situation qui a présidé à la naissance, au plus fort du Tragique Millénaire, de la ville haute qu'on nomme la Cité Ailée. Cette cité suspendue, couleur d'albâtre, est tenue en équilibre à un demi-kilomètre au-dessus de l'Estuaire du Taj' par sept ponts couverts, disposés en étoile et érigés en arcs-boutants contre les falaises de Sintra et les collines du Morauseo. Le septième descend sur l'Archipel d'Esklavona, au milieu du Taj'. La ville abrite 10 000 âmes, avec ses maisons sur les ponts qui persistent malgré l'interdiction officielle. Les maisons de la Cité Ailée s'achètent au tarif de l'or fin, selon le poids de pierre blanche dont elles sont construites. Seules les lignées de ploutocrates lizboètes peuvent se permettre d'y loger. Les fenêtres des épaisses murailles bombées et des antiques bâtiments flanqués de hautes tours rondes ou octogonales sont tournées vers le ciel ou la mer. La blancheur de cette véritable "cité interdite", qui abrite la noblesse lizboète invisible et immémoriale, a souffert des pluies et des brouillards qui auréolent ses ponts. Les angelos et les angelas ("les anges"), habitants et habitantes de la cité pâle, continuent à la voir comme une couronne, un être céleste ou un cygne ; les autres lizboètes persistent à la comparer à une araignée d'eau. La ville haute est extrêmement fermée et très codifiée.

D'une propreté exemplaire, son quartier central, la Rotonde de Saint Euctaire, est entièrement sous verre. Les quartiers externes concentriques abritent diverses classes de ploutocrates. On y trouve plusieurs écoles de musique, de danse et de médecine, assez réputées pour remplir tout un quartier d'étrangers aisés. Il faut dire que la ville, si près de l'air du ciel (ou si loin des brumes du sol), a la réputation internationale d'un site très sain. La ville est aussi un lieu d'exil tout aussi international pour hommes politiques malheureux. Ainsi on peut y croiser une belle brochette de l'Europe des têtes couronnées. Enfin des merveilles de l'Age d'Or doivent s'y trouver en abondance, mais ne dit-on pas que le langage des anges est le silence ? Leur réputation est détestable : on trouve dans toute la ville un seul temple, la Cathédrale de Cristal. Elle est consacrée à Saint Euctaire dont la flamme brille au sommet de la plus haute flèche du bâtiment. Mais, on raconte que la cathédrale, qui est entretenue par un clergé de pure forme, peut s'escamoter en un théâtre au moyen de machineries ! Les hôtels (tout comte en a un) autant que les lupanars truffent la cité. Le quartier de la Rotonde accueille la plus merveilleuse salle de fête de Lusitania au cœur du Palais de la Tarentelle : la Coupole des Sept Magnificences, gigantesque et entièrement faite de vitraux aux couleurs mouvantes. Il paraît que la Lune a la propriété de faire danser ces images et de transformer la Coupole en une formidable lanterne magique, en un théâtre hallucinant. Le Palais possède également sa Porte de Gloire. C'est une gigantesque trappe par laquelle descendent dans un faste quasi-royal le duc et les siens, étincelant de soleil et debout dans de superbes dirigeables miniatures. Ils se rendent ainsi aux arènes d'Esklavona, où ont lieu les rituelles corridas de gloire, au cours desquelles le duc soumet lui-même des bêtes géantes. La Cité Ailée passe pour imprenable du fait de son site et de ses défenses, qui datent de l'Age d'Or, mais on exagère peut-être beaucoup. Les ducs actuels sont plus sages que l'ancien roi Guston II, qui avait autrefois défié quiconque de "venir poser sur sa tête cette couronne". Les rois scandiens avaient aussitôt relevé le défi... Aussi les ponts sont aujourd'hui scellés par des bastides entretenues par les angelos guardianès ("les anges gardiens"), des miliciens qui y font la pluie et le soleil.



Angelos Guardianès

FOR 14	**CON 13**	**TAI 14**	**INT 10**	**POU 14**
DEX 14	**APP 15**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Demi-Plaques (1D8-1) et Grand Pavois (1D10+6) *

** Uniquement en formation défensive (carré, tortue, etc).*

Armes : *Épée Longue* 60%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20.

Le Quartier de l'Esklavona

C'est une imposante masse urbaine de 12 000 âmes disposée sur l'archipel du même nom. Plutôt aisée, elle passe environ trois heures par jour à l'ombre de la Cité Ailée et abrite, outre les arènes et les "hôtels terrestres" de tous les nobles de la Cour, une magnifique cathédrale à parois musicales, San Drachio del Pincello, œuvre encore en chantier de la Maison de San Baucho. Le maigre commerce lizboète a lieu à Esklavona, mais s'il y a beaucoup d'entrepôts (ils servent de transit vers la Cité Ailée via le septième pont), les armateurs ne sont qu'une poignée, et les banques sont aux mains des Catalaniens, des Provençaux, ou des Italiens. La guilde des bateliers demeure trop locale et statique. De longues passerelles flottantes en bois relient la ville marchande aux rives. Les marées permettent de passer à pied sec, mais le service des passeurs est plus sûr.

La Ville de Sintra

Elle se trouve à l'est de la presqu'île du même nom. Ses habitants se considèrent comme sintrètes avant d'être lizboètes. Leur saint n'est d'ailleurs pas Saint Euctaire mais San Leonor, à qui est consacrée la Cathédrale Noire au bord de la falaise. Cette ville possède dans une crique rocheuse le petit port très actif de San Antonio, d'où partent les pêcheurs de haute mer et les chasseurs de goules ou de baleines, rivaux sanguinaires de ceux de



Porto, pirates à l'occasion. Il n'existe aucune pêche côtière : la Mer de Bresquerone n'est pas très poissonneuse. Cette ville juridiquement peu importante malgré ses 15 000 habitants est spacieuse et bâtie en bonne partie en pierre de taille. Certains quartiers, impeccables, sont tirés au cordeau, dotés d'un air frais et sain, qui souffle toujours du large.

Les ghettos sont plus sinistres, surtout les ghettos basks, de loin les plus importants. D'excellents maîtres basks de la soie y utilisent des esclaves syriens dans leurs caves. Il y existe aussi des artisans connus en orfèvrerie et plus encore en damasquinage des armes et des armures. Dans le quartier du port, des Mazeillais commandent de grandes tanneries et des charpenteries navales. C'est là que se trouvent le Monastère de Dameirana, le plus riche des environs, et le Castel de Selvesauceo, résidence des barons de Sintra, d'où ils régissent et défendent la presqu'île, mais dont ils ne sortent plus depuis quarante ans pour un antique péché, dit-on...

La Ville de Dessina

En titre, elle appartient aux terres du comte d'Espichel, car située au nord de l'île, et possède son propre conseil. Mais elle est si liée à Lizboa par l'histoire et le commerce qu'on la considérée comme la sœur cadette de la capitale. Cette ville, avec ses 8 000 habitants, rassemble tout ce que le commerce du Taj' a de meilleur dans son renouveau et elle en est très fière. Cet intense négoce lui confère un air cosmopolite, du moins à l'échelle méditeyranéenne. Cela n'empêche pas la ville d'être consolidée par les impressionnantes forteresses des Tours du Sable. La cité, soumise à des marées capricieuses, a su s'adapter, d'abord grâce à de longs ponts très souples de radeaux vers l'est (les sables fermant le passage de ce côté à marée basse), ensuite grâce à ses gracieux canaux. Certains nobles y ont de petites villas coquettes, quand ils ne préfèrent pas s'offrir une petite folie de castel sur une des Îles Sétubalides. La noblesse locale, fidèle au duc, veut se démarquer par son amour de la mer et du commerce. Ces hommes sont parfois navigateurs, à l'instar du comte, et joyeux rivaux de ceux de Porto. Il n'y a ni mutant, ni pesteux, ni lépreux à Dessina, pas plus que sur le reste de l'île. Ils sont exilés à terre par une loi très ancienne. La cité nécessite un nouvel édifice à la place de sa pittoresque Cathédrale de Nos-Petits-Frères-les-Oiseaux, dans un état de délabrement avancé et consacrée à un saint oublié.

Les Bas-quartiers

Peu ou pas administrés, ils composent la moitié de Lizboa. Ils sont situés dans les faubourgs, les rues antiques et ruinées d'autres quartiers (sauf la Cité Ailée), ou sur les bas-rivages du Morauseo.



Il s'agit alors des pires. Ce ne sont qu'entassements nauséeux, boueux, d'individus à peu près désœuvrés, mutants ou humains. Le plus souvent cachés par les brumes, régulièrement décimés par des pestilences, ils survivent grâce à la charité, de maigres cultures, et de petits métiers. Les plus connus sont ceux qui vont à la pêche aux objets qu'ils peuvent récupérer sur la côte de la Mer de Bresquerone. Ils fouillent le sable à marée basse dans l'espoir de trouver les restes d'un objet de l'Age d'Or, qu'ils pourront revendre à un docte. Ces quartiers sont parfois à l'origine d'émeutes réprimées dans le sang.

Il en va autrement des faubourgs. Leurs habitants, pour beaucoup des paysans ruinés devenus ouvriers, sont plus assagis par l'usage. Ils préfèrent se débrouiller par eux-mêmes, plus ou moins à l'écart du brigandage dont souffrent habituellement les bas-quartiers. Il arrive qu'un capitaine-mercenaire s'y établisse et se comporte comme dans un fief qu'il se serait taillé. Dans la mesure où l'ordre règne et où une réaction coûterait cher, les échevins du faubourg laissent souvent faire.

Cohimb

12 000 habitants

C'est une cité franche à la frontière avec le Marao. Son échevin suprême a le titre de baron. Les influences contraires des comtes d'Extrémadoura, des Deux-Evora, ainsi que du Marao s'y font sentir. Elles dominent les nobles locaux depuis la disparition brutale des comtes de Cohimb. Au cœur du superbe quartier central, semé de fontaines et de jardins à l'orientale qui dominent les rives capricieuses du Mondègue, on trouve une bonne université. Celle-ci est décriée ailleurs mais reste la meilleure d'Espanyia en botanique. Elle est honorable en biologie et médecine, et valable en chimie et physique. On y trouve aussi une originale faculté de "psychologie des âmes". Il n'existe pas de faculté de théologie spécifique, mais son enseignement imprègne tous les cours. De fait, on compte chez les enseignants une majorité de clercs. Les Maisons de San Guenolë, San Tuyon, et San Baucho sont largement implantées, continuellement concurrentes et ouvertement opposées à tous les laïcs, sans les avoir évincés. D'ailleurs, on trouve parmi ces enseignants laïques une grosse et active minorité de doctes. Aussi l'université est-elle une véritable arène politique, surtout en un temps où la région même de Cohimb souffre elle aussi de troubles. En dehors de l'université, Cohimb a développé un intense commerce fluvial de fourrure, miel et vin, ainsi qu'un honnête artisanat local. En outre, on y voit un opéra réputé pour ses castrats d'Afrik. Au contraire, les corridas, assez méprisées, y sont rares.

Sant'rem

10 000 habitants

C'est la maîtresse du Ribateio et siège de la Maison de San Guenolë. À proximité d'une ancienne cathédrale de l'Age d'Or, deux autres cathédrales font un étalage de grandeur et de magnifi-



cence. L'une contournée et luxuriante comme une flamme ciselée, l'autre plus sobre mais dotée des orgues muraux typiques des nouvelles cathéchorales. Autrement, on trouve à Sant'rem plusieurs théâtres fameux, un opéra victime du feu du "Chant du Fils du Soleil" (opéra à grand spectacle), de nombreux hôtels princiers et plusieurs consulats. Aussi connue pour son Marché des Arcades, où convergent les fruits du Morauseo, Sant'rem, pleine d'espoirs mais souffrant de troubles, voit ses artisanats (teinturerie, bijouterie, chandellerie, ébénisterie) régresser.

Evora-en-Deçà

8 000 habitants

C'est la cité du nord sur laquelle le comte des Deux-Evora a la mainmise depuis vingt ans. C'est aussi le siège de la Maison de Santa Freyada avec ses couvents de bois clair et ses festivités de mars douteuses pour l'Église de Madreid. Les sœurs de Freyada cloitrées dans des couvents de la côte sont des prostituées sacrées (ce qui ne choque que les étrangers) qui ne se donnent qu'aux marins. Le comte a déjà infiltré une grande partie du clergé local, mais l'évek lutte contre cette influence au nom de Madreid.

Evora-en-Deci

9 000 habitants

Cette cité du sud incarne les forces de la sierra face au ventre de Lizboa. C'est également le siège du gouvernement des comtes des Deux-Evora . Ils mènent grand train dans leur castel au milieu d'hommes de foi et d'artistes du sacré. Du centre de l'Alenteio, les Evorans dominent une nébuleuse de bourgades préservées des troubles par les gens d'armes du comte. Ils aiment à comparer les murailles de granite de leur cité à l'enceinte de Madreid.

Mabrantès

6 000 habitants

Cette cité de grande renommée dresse ses murs de marbre près du Taj'. Outre la superbe demeure et de magnifiques collections (dont la célèbre ménagerie exotique) du comte de Mabrantès, on y trouve un modeste élevage de chevaux galiziens, une petite école d'équitation, une cathédrale marmoréenne dédiée à Santa Luna, un fort bon artisanat de taille de pierre, et une minuscule mais unique faculté d'astrologie. Cette dernière siège dans les tours néo-damasquines du palais et produit d'étonnants magiciens, que le comte conserve avec jalousie auprès de lui. La ville contient enfin la seule école de ménestrels de Lusitania, les fameux fadistas, dont les spectacles bucoliques au milieu de ruines restaurées de l'Age d'Or sont très appréciés.

Nazar

7 000 habitants

C'est le plus grand port d'Extrémadoura, réputé sis sur la côte la plus plate et la plus morne d'Espanyia. La ville n'en mène pas moins un train plutôt joyeux. Elle est la capitale des comtes d'Extrémadoura et la cité favorite du duc de Lusitania, qui y a bâti de grands ateliers de bateaux de guerre. Tout l'arrière-pays fabrique chanvre et toile pour ces flottes toujours plus importantes et commerce avec le nord. Nazar en tire une légitime satisfaction, et pèse un certain poids en politique. Les Nazaréens sont gens de la mer dans l'âme. Combien de fois les regards des marins,embués par les souvenirs des légendes, ont-ils glissé depuis l'extrémité du Cap du Bout du Monde jusqu'aux mythiques Hespérides ?

Rasinol

8 000 habitants

C'est la capitale des comtes de Bairo. Cette ville de campagne assez quelconque produit, outre de la laine et du lin, un vin qui (à en croire les Lusitaniens les plus hypocrites) vaut tous les portos jamais tirés d'un ceps. C'est également une place forte, mais les comtes, méfiants, n'encouragent pas l'entretien de murailles, dont ils pourraient devoir faire le siège un jour. Rasinol emploie dans les alentours les très fiables chevaliers du Houx. Cette organisation militaire discrète de miliciens est chargée de repousser hors de la région les mercenaires débauchés prompts à rechercher l'aventure dans les alentours. Bien que très populaires et réputés pour leur intelligence, leur efficacité réelle n'est pas certaine, faute d'entraînement suffisant et de véritable esprit patriotique.

Chevalier du Houx

FOR 12	**CON 11**	**TAI 11**	**INT 15**	**POU 10**
DEX 14	**APP 13**			

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 11

Armure : Écailles (1D8)

Armes : *Épée Large* 70%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Arc Court* 50%, Dégâts 1D6+1+1/2 MD, Portée 80, Tirs 1 ; *Poignard* 30%, Dégâts 1D3+1+MD, PdS 15.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 50%, Équitation 30%, Esquive 58%, Grimper 70%, Nager 30%, Orientation 15%, Scribe 15%, Se Cacher 50%.

Caribdis et Malvira

2 000 et 4 000 habitants

Ces deux petites enclaves subissent une influence andaluzienne prépondérante par rapport à la présence lusitanienne. Ces comptoirs cosmopolites et actifs sont ouverts sur tout le commerce méditeyranéen.

Caribdis abrite une imposante succursale des jésuites sauveteurs de San Salbas et une forte population de mutants, déchargés là par des bateaux, et qui ont adopté le mode de vie local dans l'attente que leur sort soit réglé, ce qui n'arrive jamais. Ils sont pour toujours en transit.





Malvira a la particularité d'être une vraie petite ville avec un véritable artisanat que l'on tâche d'écouler avec le commerce sur le Guadna.

Sagrès et Lagossima

1 500 et 3 000 habitants

Ces deux petites cités forment une grosse enclave à l'extrémité de l'Algarvo. Ces établissements, tournés vers l'Afrik occidentale, ont organisé une véritable petite colonie, l'agriculture ayant été rendue possible par le climat franchement subtropical de la presqu'île (chaud mais très humide). Les maladies y sévissent d'autant plus, à tel point que ceux qui ont été réduits à habiter cette contrée, les Ectarios, deviennent persona non grata en Lusitania...

Mortillo

2 500 habitants

C'est une possession commune du comte des Deux-Evora et du vicomte de Faro. Comptoir d'aventuriers rongés par les fièvres et les radiations, c'est le seul à organiser régulièrement des expéditions vers le cœur de l'Algarvo. Celles-ci sont composées d'une poignée de téméraires, qui rêvent d'aventure et de gloire, et d'une bande de condamnés à mort, qui n'ont pas toujours préféré d'eux-mêmes ce sort à leur exécution. Ils ne rachètent leur vie, si l'on peut dire, qu'au terme de l'expédition, et ne sont autorisés ensuite à vivre qu'en Algarvo...

Sinessa

3 000 habitants

Réputé pour sa verdure, c'est le dernier des comptoirs, aux portes de la Lusitania. Son port fortifié ne peut accueillir qu'une partie de la flotte ducale. C'est également une étape active du commerce de transit dans les deux sens. Des équipes de mathurins génétiques et de doctes, les "sorberor", des chasseurs de mutants, sont chargés de repérer et d'expulser sans erreur toute espèce de mutants qui, s'échappant du désert d'Algarvo, voudrait s'infiltrer en Lusitania.

Historique

La Lusitania a changé plusieurs fois de statut au cours du dernier millénaire. Après l'effondrement de l'Empire des Glaces scandien, le roi Pélag II étant mort en 5080 sans héritier direct, les hautes familles nobles présentèrent chacune leur candidat. Elles entrèrent bientôt en conflit et amenèrent le pays entier jusqu'à la guerre civile, ce qui poussa l'armée espanyienne à intervenir pour "mettre un frein à ce chaos". Héritiers indirects, les membres éloignés de la famille royale de Lusitania périrent alors dans des conditions mystérieuses lors des années suivantes, exception faite du duc de Porto. L'annexion avait pu se faire grâce à l'influence de ce fervent partisan de l'Espanyia, dont le zèle fut remercié par la création de la province de Marao...

Au moment de la guerre d'indépendance andaluzienne, Josep III, premier duc lusitanien d'importance, profita des difficultés militaires de l'empereur pour obtenir en 5121 la reconnaissance de l'autonomie lusitanienne en échange de sa participation à la guerre. Après plusieurs ducs sans grande envergure, Javier I hérita de la couronne ducale en 5245. Conseillé par Alejandro Pirye, abbé de Dameirana et homme d'une grande habileté, Javier éleva la puissance militaire de sa province jusqu'au second rang du pays, mais, sagement, n'en usa pas. Son fils ne s'en priva pas. Arrivé au trône en 5275, Ruy III renvoya aussitôt le conseiller de son père dans son monastère, et transforma rapidement la Lusitania en dictature "éclairée". Ruy III, bénéficiant du soutien de tout le peuple, profita de cet état de grâce pour prendre le contrôle du traditionnel Parti des Lendemains d'Airain. En fait, les ambitions de Ruy III, le premier des "ducs-navigateurs", prévoyaient de rendre à sa région son prestige d'autrefois. Aussi sa première action consista-t-elle à renouveler son allégeance au roi, ce qui garantissait son appui et neutralisait le Marao. En effet, le plus gros danger venait de ce côté. La politique du Marao avait toujours été de revendiquer la Lusitania comme son fief légitime et le roi l'y avait encouragé jusqu'à cette date. Mais le duc Ruy, sous la protection du roi, entreprit de bâtir quelques citadelles et de déplacer des garnisons à sa frontière nord, en dépit des vaines protestations du duc Garcia de Marao. Ainsi l'espoir du Marao de reconquérir la Lusitania tombait à l'eau. Pourtant, le grand dessein de Ruy visait l'Afrik du nord. Le commerce entre pays méditeyranéens et provinces espanyiennes rivales avait naguère réduit sa région au rang de puissance commerciale secondaire, et la guilde se félicitait d'ores et déjà de sa ruine. Le duc Ruy, grâce à la médiation du roi, obtint alors de défendre le cordon de cités-comptoirs algarvoises et d'ouvrir leurs ports à la flotte lusitanienne, pour le mutuel profit des deux provinces, qui tâcheraient de coopérer étroitement. En échange de la logistique de leurs ports, l'armée lusitanienne assurerait la défense des cités algarvoises (sauf Faro). Ainsi le duc lusitanien avait-il retiré ses marrons du feu avec habileté. Ensuite, le "duc-navigateur" mena une longue série de croisades outremer. L'armée s'y distingua par ses conquêtes, la foi se propagea parmi les païens, le commerce se développa vers l'Afrik et le Proche-Orient, la science et l'art s'enrichirent grâce au brassage des cultures... Mais la guerre lassa la plupart, et bientôt seule une minorité de profiteurs de guerre en tira un quelconque bénéfice, jusqu'au jour où la révolte gronda...

À la mort de Ruy III en 5293, la Lusitania sombra dans une période de noire anarchie, jusqu'au sacre de Ruy IV, son fils, imposé par la faction d'Extrémadoura et de Jereza après les trois journées d'insurrection de Lizboa, face à Marisol da Bairo, sa cousine, appuyée par la faction des Deux-Evora et de Mabrantès... Avec l'espoir final d'un plein exercice du pouvoir, le jeune duc entendait bien résoudre ce vrai sac de nœuds politique. Les vieilles querelles familiales décuplées par les alliances matrimoniales et les accords passés par certains avec les seigneurs





de Marao plongeaient la province dans un désordre chronique. La violente opposition des villes à l'autorité impériale compliquée par la méfiance quasi-superstitieuse de la plupart des campagnes vis à vis de tout fonctionnaire étranger (collecteur d'impôts, procurateur de justice, recruteur de troupes) soulevaient fréquemment la population durant des crises brèves mais aiguës. La question de la réforme des institutions du duché pour favoriser un retour à la paix et à l'ordre n'était posée que dans les universités. Ainsi à Cohimb, les excès d'autoritarisme souvent réels du feu Ruy s'opposaient aux idées censément démocratiques et pacifiques. Le vieux duc Garcia de Marao, entouré de son fidèle conseil et de l'aimable guilde marchande, s'en était d'ailleurs fait le champion, et se proposait de venir en personne (et avec son armée) en éclairer la malheureuse Lusitania.

Malgré les désordres intérieurs, les comptoirs prospéraient. Le cours du Taj', enfin rendu navigable grâce à de patients travaux dans le Bairo, commandait vers la Mer d'Eztrémadre une voie nouvelle qui ouvrait l'Espanyia aux produits méditeyranéens : blés de Sicilia ou de Sardainia, poudre du diable, cuivre, ivoire, et or d'Afrik, soieries blanches de Damasquinia, épices et perles de Sidra, vins roses de Drâag, arbalètes et javelines d'acier de Casabianca... Certes, le Guadna, plus navigable, plus proche des lieux d'échanges et au commerce plus ancien, concurrençait sévèrement le Taj'. Néanmoins, les marchands lusitaniens jouaient de la peur de l'Algarvo ou des différends entre Andaluzia et Eztrémadre, quand les péages fluviaux plus bas du Taj' n'attiraient pas d'eux-mêmes le gros du négoce du sud vers eux. La Lusitania entretenait aussi un commerce important avec le nord (peaux, poissons, bitume, bois...) en particulier avec la Granbretanne et la Germanie, et plus encore avec l'Aquitior. En dehors de cela, la crise limitait les relations extérieures.

En effet, l'établissement de comptoirs lointains n'allait pas sans poser de problèmes dans une Méditeyranée livrée à un piratage insolent et, plus insidieusement encore, aux méfaits des différents corsaires. Les Arabes d'Afrik n'étaient pas les derniers à s'y livrer, et devenaient extrêmement dangereux quand ils étaient unifiés par un chef compétent, maître de Tunis et terreur de ses employeurs européens. Les corsaires espanyiens, les fameux Chevaliers de Rougegrain, ou lusitaniens, les Fendeurs d'Écume, étaient eux-mêmes peu fiables, même si l'irréductible opposition de foi avec les Arabes du Culte du Croissant posait à priori un obstacle.

Fendeur d'Écume

FOR 12 **CON 16** **TAI 8** **INT 11** **POU 12**
DEX 16 **APP 8**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Cuir (1D6-1)/Aucune

Armes : *Rapière* 60%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Poignard* 40%, Dégâts 1D3+1+MD, PdS 15.

Compétences : Artisanat (Nœuds) 50%, Chercher 50%, Esquive 62%, Grimper 70%, Lancer 30%, Nager 70%, Navigation 30%, Sauter 30%.

L'Invasion Granbretonne

Ces désordres intérieurs vont favoriser la conquête granbretonne. Au printemps 5298, Garcia de Marao enrôlera en dépit du décret impérial nombre de mercenaires Faucons ou Vautours dans ses armées, tandis que la guilde scellera plusieurs pactes commerciaux avec l'Empire granbreton. À l'automne 5298, Garcia se laissera entraîner par ses conseillers ténébreux vers une "libération de la Lusitania de l'obscurantisme et de l'autoritarisme". Après une lente avancée dans la Sierra Estrellana, l'armée hivernera. C'est alors que le duc prenant conscience un peu tardivement du danger que représentent ces mercenaires dont il est l'otage. Il essayera donc de faire assassiner leurs chefs durant la nuit du 21 au 22 décembre, mais ce sont ses fidèles et lui qui finiront massacrés. En février 5299, le blocus de Porto et quatre légions de Lions feront chuter le Marao dans le camp ténébreux.

Au même moment, la Lusitania sera au bord de la guerre civile. Dans les derniers mois précédent l'invasion, une tentative de conciliation aura lieu. Le Parti de la Paix formé de Jereza, de Mabrantès, d'universitaires, des quatre archientès reconnus, et de Ruy cherchera à faire taire les antagonismes de plus en plus brutaux entre Extrémadoura et Evora. Le duc se séparera du Parti d'Airain et d'Extrémadoura, ce qui fragilisera sa position. Malgré les atermoiements des deux parties, une énième réconciliation aura lieu à la cathédrale de Sant'rem le 28 septembre 5298. Quand l'armée de "libération" marao-granbretonne se mettra en marche vers le duché, les accusations de trahison fuseront de part et d'autre, l'armée ennemie soutenant sa démarche au nom de traités passés avec les comtes ! Dans l'urgence, une ultime réconciliation renouvellera le serment de paix et l'accolade à la Coupole des Sept Magnificences le 12 octobre, durant la lente avancée de l'armée ennemie... À la nouvelle de la dispersion de la pseudo-armée d'invasion, le vieil Extrémadoura périra calciné par l'explosion d'une bombe dans les rues en fête d'Esklavona le 24 décembre.

Dès le début de l'enquête, le comte des Deux-Evora quittera Lizboa, alors que Jereza et la parentèle d'Extrémadoura réclameront justice auprès du duc. Le duc, rejeté du Vieux Parti et esseulé, n'aura d'autre choix que de se rapprocher du Parti de la Voix donc du coupable, Evora, qui possédera dès lors la force et le prestige... À la mi-janvier, le comte fera son entrée dans la capitale, salué comme le libérateur ayant brisé le pouvoir tyrannique hérité de Ruy l'Ancien et qui doit mener les armées lusitaniennes contre le pouvoir maraou. Evora sera donc désigné comme gardien des clefs, Mabrantès rangé à ses côtés, Jereza retiré sur ses terres, la famille de Bairo seule opposée au nouveau gouvernement.

Au même moment, le Ténébreux Empire fera porter le plus fort de son offensive contre l'Espanyia. L'empereur en appellera à son "fils cadet", qui ne lui apportera aucune aide... À la fin février, Madreid tombera avec toute la partie nord du royaume. Le 28, Ruy le Jeune se proclamera roi, et s'associera à son frère et son fils âgé de sept ans. Cependant, Extrémadoura et Bairo devinrent très peu sûrs car situés aux frontières du nord. Ruy devra s'en rapprocher, ce qui fragilisera ses liens avec Evora. Celui-ci,





intraitable, provoquera une émeute, qui chassera le roi et les siens le 3 mars à Cassaca malgré l'arrivée de l'armée d'Extrémadoura. Puis Evora mettra le frère du duc sur le trône.

Au début mars, l'Empire granbreton lançera sa nouvelle offensive. Huit légions de Lions et de Chiens franchiront le Mondègue et prendront Cohimb le 5 mal. La ville mal défendue sera agitée d'émeutes et intoxiquée par la propagande de Londra. L'université sera mise à sac, des Cochons défenestreront plusieurs des doctorès des grandes salles de cours, tandis que d'autres fuieront vers les bois avec les reliques de l'université. Deux légions de Lions avanceront dans la Sierra Estrellana, où le vieux Jereza sortira de sa retraite, prendra la défense de Dacouvil et de Castelon, et empêchera deux légions de Loutres débarquées de la Mer d'Eztrémadre de joindre celles de Marao. Une flotte importante de Serpents de Mer venue de la Mer du Milieu cinglera vers la capitale, dispersera les flottes impuissantes de l'Algarvo, pillera Sagrès, et parviendra le 9 dans la Mer de Bresquerone, où les Tours du Sable la bloqueront.

À la mi-mars, l'avance granbretonne aura amené l'armée de Marao à proximité d'Evora du nord. En Ribateio, Mabrantès et les siens auront été capturés. Autour de Lizboa, les auxiliaires arabes de l'armée granbretonne mèneront des razzias. En Méditeyranée, Espichel aura disparu depuis six mois. Pourtant, au nord-est, Castelon et Dacouvil résisteront encore. Evora aura laissé envahir l'Extrémadoura, et n'aura pu établir aucun contact diplomatique avec l'envahisseur implacable. Il rassemblera les armées d'Evora et de Bairo, puis affrontera les légions granbretonnes le 18 près de Sant'rem. Ce sera une défaite totale, qui lui fera perdre tout son crédit et un atout en la personne du roi Diego, gravement blessé le 19 lors des émeutes qui chasseront ses fidèles de Lizboa. Le roi Ruy, rappelé, fera aveugler et enfermer Diego, et organisera la défense. Pendant ce temps, le comte ralliera Evora du sud.

Afin de briser la résistance de Jereza, à défaut de matériel de siège, des bataillons de Hyènes seront lâchés dans ses terres d'Alenteio, dont il ne demeurera plus rien et où tous les siens seront exécutés. Le 25, alors que les canons-feux nouvellement arrivés transformeront la forteresse de Dacouvil en brasier, le vieux comte s'ouvrira les veines au sommet du donjon. Au contraire, Castelon demeurera insoumise. Le 29, le siège de Lizboa commençera. La cité aurait pu résister longtemps, mais la panique la fera tomber dès le 2 avril. En revanche, la Cité Ailée demeurera inviolée, enfermée mécaniquement dans ses forteresses d'acier. Le 4 avril, le roi et ses fidèles, réfugiés dans Cassaca déjà menacée, tenteront de gagner Dessina au moyen de dirigeables miniatures. Cette tentative aurait dû réussir puisque soutenue par une attaque-éclair de la flotte d'Espichel (revenu d'Afrik après s'être évadé de captivité), et facilitée par le manque d'ornithoptères, mais les aigliers arabes captureront le roi, et l'expédieront à Londra.

L'Occupation Granbretonne

À l'instar des dernières conquêtes granbretonnes, l'occupation du duché sera superficielle et éphémère. Une importante résistance à l'envahisseur se mettra en place, particulièrement dans les sierras grâce aux adorateurs de San Proteia dans le nord, et de San Matheias dans le sud. Autour d'Evora, le comte planifiera des actes de sabotage. À Sintra, le baron et ses fils tendront des embuscades. Autour de Rasinol, ce sera la famille de Bairo. À Espichel, le comte et ses fils continueront à tenir les solides Tours du Sable. Les Granbretons tâcheront d'abord de rallier les troubles à leur profit. Le 9 avril, ils feront débarquer à Lizboa un prétendant, Furtado, ramené de l'Île de Madeira loin au sud-ouest. Les Lusitaniens n'auront pour seule réaction qu'une colère plus grande encore face à cet usurpateur manipulé. Les Granbretons préféreront ensuite opter pour une formule plus brutale. Les garnisons de Fourmis seront renforcées par des Hyènes (ralliées par des capitaines-brigands engagés comme des Faucons), Lizboa confiée à leur connétable, le blocus des forteresses de Dessina resserré grâce à trois flottes.

Au début avril, les forces d'Espichel étendront la résistance, via les comptoirs d'Afrik... A ce moment, les Arabes d'Afrik, alliés aux Granbretons, occupent l'Algarvo depuis février. Le vicomte, maintenu à la tête de Faro, accueillera les réfugiés, certains armés. Les Granbretons de Lusitania, à moitié effondrés, accuseront de trahison les Arabes. Après quelques incidents, la Granbretanne lançera sa dernière offensive. Deux légions de Mouches seront convoyées sur une flotte des Serpents de Mer. Elles descendront la Guèbe, puis le Guadna, jusqu'à la Mer du Milieu. Malgré l'écrasement des forces arabes (prise de Caribdis le 6 et de Faro le 8), les deux légions seront rappelées lors du putsch du baron Méliadus de Kroiden.

La Libération

Auparavant, la Lusitania goûtera à la liberté. Dans la Sierra Estrellana, un mutant inconnu réussira le tour de force de se faire passer pour commandeur des Cochons de Briga. Le 18, l'offensive sera lancée. Dans la nuit, la totalité des flottes de Dessina sera coulée, apparemment par une tempête, mais cette raison semblera insuffisante pour expliquer un naufrage si brusque. Dans le nord, une action concertée des résistants écrasera les forces granbretonnes lancées dans des embuscades par le faux commandeur qui restera introuvable après la victoire. Dans le sud, une attaque appuyée par les armées arabes capturera les mercenaires pro-granbretons. Une opération depuis Sintra, couplée à une révolte dans la ville, libérera Lizboa après trois jours de combat. A cette occasion, le connétable des Hyènes périra brûlé par l'explosion de sa propre lance-feu, acculé avec sa garde au pied du septième pont. Le 19, un siège d'Evora du sud sera dressé mais vite interrompu par son caractère discutable et l'arrivée de renforts Lions ! Le 25, le gros du duché sera libéré.

Cependant, un conseil de régence sera mis en place autour du jeune duc-roi Mersi I (fils de Ruy). Il sera formé de Marisol da Bairo, de Bunuel Reyada assisté des deux archientès pro-jésuites, de la veuve d'Extrémadoura, de Mabrantès libéré, et d'Espichel. Le comte d'Evora n'y aura pas été accepté. Josep da Marao, fils de Garcia, y sera associé mais non intégré. Le retour de Ruy semblera encore possible... Le 25 mai, on réussira enfin à ouvrir, au moyen de mécanismes complexes, les portes closes de



la Cité Ailée. On s'empressera d'y faire du nettoyage. En effet, les systèmes de défense avaient si bien fonctionné qu'il était devenu impossible de rouvrir les portes, et que les angelos affamés avaient pratiqué le cannibalisme ! On ne reverra jamais plus Ruy. Il ne sera plus dans sa geôle de Londra. Selon les rumeurs, il aurait été remis à un sultanat d'Afrik avec à sa tête une reine nommée Cœur d'Ambre. Il sera impossible de déterminer son sort...

Voyager en Lusitania

La Lusitania possède un réseau pavé confortable. On compte trois grands axes terrestres depuis Lizboa, qui vont vers le port fortifié de San Paulo au nord-ouest, la forteresse de San Miguel au nord-est, ou le fort de Santa Radegonda au sud-est. L'entretien du réseau pavé laisse à désirer suite aux troubles et aux nombreux relais abandonnés ou transformés en forts inhospitaliers. Le reste des routes, facilement embourbé par les pluies d'orage, est fermé l'hiver par les neiges.

Le brigandage encourage la location d'escortes et l'emploi de guides. Dans la sierra, ceux-ci sont nécessaires. Le plus souvent, ils sont fiables et entraînés, mais certains se décident parfois pour le vol, le viol, voire le meurtre. Les personnes riches peuvent louer des carrosses, inconfortables mais rapides et flanqués d'une escorte.

La voie maritime ou fluviale est plus sûre mais plus chère. Les tempêtes et le piratage sont une menace constante. Les places de passagers sont rares, car cette "marchandise" demande beaucoup de soins en regard de ce qu'elle rapporte, aussi les capitaines hésitent-ils (sauf les trafiquants de pèlerins ou d'esclaves !). On ne trouve qu'un seul axe maritime, qui suit globalement le tracé de la côte.

La mauvaise réputation des auberges et tavernes de Lusitania est exagérée. Le bas-pays en compte le plus, mais la sierra recèle aussi bon nombre de gîtes et couverts, inconfortables mais très accueillants. D'ailleurs, les monastères se sont fait une spécialité de ce genre d'hospitalité. Les grandes hôtelleries sont en revanche très rares sauf dans les grandes cités du duché.





La Lyanuria et les Iles Baléryas




Géographie

Avec une large ouverture sur le littoral de la Mer du Milieu et une irrigation très développée par les fleuves Ségua (au sud), Jucar (au centre), et par l'Ebr' et son delta (au nord), la Lyanuria est couverte de huertas (vergers irrigués) et de vegas (marais cultivés) dans les plaines de Valencia et de Kartagène, et dans les vallées du Ségua et d'Ebr'. Sur les montagnes qui se trouvent aux frontières, on cultive l'olivier. Dans les alentours de Valencia, les huertas sont aménagées en vergers à agrumes dont les plus connus, les valencès, sont des oranges typiques de la région. La région d'Al'kant est exploitée pour la fabrication d'un vin liquoreux apprécié par les nobles lyanuriens et celle de Lorck pour la mise en bouteille de vins de table. Le reste des terres est occupé généralement par la culture du blé. Valencia est la capitale du duché mais les villes de Mursie et de Palm' de Mayorck aident au bon fonctionnement de la province. Ces deux derniers centres administratifs sont en fait des capitales de comtés. Le climat, semblable à celui de la Floride, est subtropical : à la fois humide et très chaud (d'où des brumes et des crachins très fréquents).

Démographie

Composée essentiellement de marins et de marchands, la population contient néanmoins une forte part d'érudits et de savants. Ceci s'explique par la mentalité des Lyanuriens, "le savoir doit être accessible à tous" : il se peut qu'un petit-fils de paysan se retrouve à l'université de Valencia. Le fort taux de marins-marchands est dû quant à lui à l'immense marché international que les Lyanuriens se sont construit. Ce commerce a attiré de nombreux étrangers qui se sont maintenant

Evénements en Lyanuria

Événements Communs

- Des clameurs s'élèvent aux portes de Valencia entre représentants de la guilde et un marchand qui refuse de leur payer des taxes. Le récalcitrant refoulé, on en appelle aux mercenaires qui contrôlent la marchandise.

- Une cargaison de matériel scientifique des doctes quitte Valencia pour Elch. Elle est convoyée par des evzones.

- Une corrida va être célébrée dans l'amphithéâtre de Valencia. Les afficionados arrivent de toute la Lyanuria.

- Des flottilles de mathurins génétiques surveillent toute la côte et cherchent à repérer des goules des mers.

- Une fête des paysans et artisans a lieu. Les habitants de différents villages envahissent les places et organisent tous les préparatifs.

Événements Rares

- Un cyclone souffle en Mer du Milieu. La liaison maritime entre Lyanuria et Îles Baléryas est interrompue.

- Un groupe de goules des mers est convoyé en bateau par des mathurins génétiques vers les arènes de Mursie.

- Les paysans affolés se cachent dans leurs villages. Un monstre sorti du Delta d'Ebr' ravage la région.

- Des pluies brutales font déborder le Jucar. L'inondation dévaste tout. La population est déplacée vers les collines.

Événements Rarissimes

- Un ambassadeur d'Andaluzia arrive à Valencia. La duchesse va apparaître. De grandes liesses se préparent.

- Les mystères du Lac d'Eskond' refont parler d'eux. Les caravanes venant de la Nouvelle-Castiya se font escorter.





"fondus" parmi la population. Des taxes sont prélevées sur ce commerce (pas exorbitantes mais, vu l'immensité du marché, rapportant beaucoup). Elles ont permis de bâtir la célèbre université de Valencia et de construire de grandes voies de communication (axes routiers Kartagène - Valencia - Barcelona et Valencia - Toldo). Au-delà des frontières du duché, les Lyanuriens perçoivent un droit de péage sur ces grands axes, ce qui contribue à remplir les caisses ducales. Les voies maritimes, nombreuses, permettent un libre-échange commercial (les taxes douanières étant tout de même prélevées). Les mutants, fort peu nombreux, évitent en général les cités surtout s'ils n'ont rien d'humain ou sont du genre "asocial". Dans ce dernier cas, ils préfèrent s'exiler (s'ils n'y sont pas forcés) vers la Mantcha.

Population de Lyanuria

Humains	
Espanyiens	1 650 000
Etrangers	50 000
Non-Humains	
Goules des Mers	9 000
Survivants	1 000

Organisation Politique

La région de Lyanuria, première région de l'Empire d'Espanyia, est une province très civilisée. La capitale, Valencia, est le premier port commercial de l'Empire et c'est ici que partent ou arrivent les célèbres galions qui écument la Mer du Milieu. La Lyanuria a jadis envahi la Murcie au sud et s'est étendue au détriment de l'Aragon qui, depuis, ne cesse de succomber aux désordres au nord. La province est une région autonome dirigée actuellement par une duchesse, Patricia, appréciée par toute la noblesse espanyienne.

Dominée par une duchesse digne d'un tel titre, la province est donc pour l'Espanyia un modèle où règnent encore la paix et l'harmonie. C'est d'ailleurs la première province d'Espanyia tellement elle est importante non seulement économiquement et militairement, mais encore socialement (chaque classe sociale est chapeautée par un administrateur qui admire son supérieur et estime son subalterne). Patricia a tout de même hérité d'une prospérité et d'une organisation certaines : ses ancêtres avaient déjà commencé à se tailler un important empire commercial aux dépens de l'Aragon (la Lyanuria est certainement une des grandes causes de l'état actuel de l'Aragon). La Cour de Madreid a jadis signé un traité qui fait de la Lyanuria un duché autonome, c'est à dire que le dirigeant de la province n'est pas soumis au choix et à l'autorité du roi d'Espanyia, et qu'il est libre de faire ce qu'il veut à l'intérieur de sa province tant qu'il paie son impôt. Actuellement, la duchesse est secondée par les comtes de Mursie et de Palm' de Mayorck et par un conseil de magistrats qui sont : Don Joan, grand argentier et représentant en Lyanuria de la guilde marchande ; San Tiago, magistrat militaire et chef des mathurins génétiques ; Docte Miguel, magistrat savant et recteur de l'université de Valencia ; Don Fernando, questeur administratif et judiciaire et tribun du peuple ; le prince Don Alonz, ambassadeur de Madreid et représentant du roi en Lyanuria ; et Bigornyo, évek de Valencia.

A chaque séance (une toutes les deux semaines habituellement), chacun fait part de ses observations, de ses suggestions, de son point de vue, et le conseil, les comtes de Mursie et de Palm' de Mayorck, et bien entendu la duchesse votent pour ou contre (la majorité l'emporte). La duchesse a toujours le droit d'opposer son veto si elle le désire. Ce pouvoir absolu est décentralisé au niveau de la noblesse dont les membres les plus importants reconstituent à peu près le conseil ducal autour d'eux. La justice, quant à elle, est rendue par les nobles, ou par des baillis pour les grands crimes et des juges prévus à cet effet pour les petits. Ces baillis et juges sont de plus en plus nombreux car la duchesse est fatiguée de voir ses nobles trancher une affaire suivant leurs envies et leurs intérêts.

Jusqu'alors, tout allait pour le mieux, mais la Mursie a des velléités d'indépendance avec son comte... Bien que celui-ci soit tombé sous le charme d'une courtisane de Patricia, la duchesse a du mal à le manipuler comme elle le veut.

Organisation Militaire

Plusieurs armées permanentes sont présentes en Lyanuria. D'abord, la flotte de haute mer est constituée par les mathurins génétiques. Ensuite, l'armée de terre est divisée en deux corps principaux. Le premier protège les cités du sud du duché : c'est le très célèbre bataillon appelé les evzones de la Dame d'Elch, d'après la demoiselle grecque mythique protectrice de la ville du même nom. Ce corps d'armée est composé de 2 000 guerriers entretenus et payés par la ville d'Elch et le duché. Il leur arrive de louer leurs services en tant que troupes de renfort, mais c'est rare. Leur caserne se situe évidemment dans la ville d'Elch (Elx en dialecte valencien), le baron de cette ville étant à leur tête. Ils s'affairent à percevoir les taxes douanières et les péages sur les principales routes, et à entretenir le réseau de forteresses sur les frontières andaluzienne et néo-castiyanne.

Un deuxième corps d'armée protège les cités du nord : c'est le bataillon des archers-miliciens. Ces hommes, au nombre de 2 000, sont également entretenus et payés par le trésor ducal. Ils s'occupent de surveiller les remparts des cités et de contenir les raids aragonais ou catalaniens. Leur action dans ce deuxième rôle s'avère la plupart du temps efficace. De plus, la sécurité des cités est remarquable et leur discrétion admirable.

Il existe un troisième corps d'élite dans l'armée de terre : ce sont les mercenaires, au nombre de 50 seulement, équipés de mécarmures et de lamécarlates. Ces guerriers d'exception se char-



gent d'exécuter des missions difficiles ou dangereuses mais également discrètes et délicates (pillage ou destruction d'un site, capture ou élimination d'un individu, etc).

Les mathurins génétiques quant à eux sont des marins-guerriers très souvent étrangers au duché et engagés sur place. Ils sont équipés et payés par le trésor ducal, mais aussi par la guilde marchande. Être initié au Sincère Repentir est impératif. Bénéficier de l'asile de l'Église leur est en contrepartie accordé.

Les mathurins génétiques représentent une puissante force maritime de 7 000 hommes extrêmement compétents et fiables. Ils s'occupent de protéger les eaux territoriales du duché, mais aussi d'escorter les convois maritimes en provenance d'Espanyia et à destination de ses possessions extérieures, ou vice-versa.

Mathurin Génétique

FOR 16 **CON 15** **TAI 14** **INT 10** **POU 14**
DEX 13 **APP 15**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 15

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Épée Courte* 70%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Petit Bouclier* 30%, Dégâts 1D3+MD+Repousser, PdS 20.

Evzone d'Elx

FOR 11 **CON 15** **TAI 9** **INT 15** **POU 11**
DEX 17 **APP 9**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Rapière* 60%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Dague* 40%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Archer-Milicien

FOR 12 **CON 15** **TAI 12** **INT 10** **POU 12**
DEX 12 **APP 15**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 14

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Arc Court* 60%, Dégâts 1D6+1+1/2 MD, Portée 80, Tirs 1 ; *Épée Large* 40%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20.

Mercenaire

FOR 16 **CON 17** **TAI 12** **INT 10** **POU 14**
DEX 14 **APP 10**

La Lyanuria et les Iles Baléryas



Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 15

Armure : Mécarmure (8) *

Armes : *Lamécarlate* *90%, Dégâts 1D8+4+MD, PdS 40 ; *Épée Courte* 70%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 20.

* *Cf. Annexes de HNÉ.*

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaire) 60%, Esquive 88%.

Religions et Sectes

La guilde marchande, qui a sa place dans le duché et son mot à dire, possède un siège administratif à Valencia et des sous-sièges à Mursie et Palm'. Chacune de ces succursales a sa fonction : celle de Valencia s'occupe de la partie nord du duché, des relations avec les autres états, et des questions économiques de la province avec l'accord de la duchesse. La succursale de Mursie s'occupe de la partie sud du duché jusqu'au Jucar, de la navigation des biens commerciaux sur ce fleuve-limite (qui est très dangereux par ses crues immenses causant à chaque fois de graves désastres) et sur le Ségua, et des relations continentales. La succursale de Palm' se charge des transports par la voie maritime et des bonnes relations économiques entre les îles du duché et le continent.

Deux autres sociétés, jouant un rôle majeur dans leur domaine et ayant chacune un représentant au sein du conseil ducal, existent dans la région : les mathurins génétiques et les doctes.

Les mathurins génétiques ont leur quartier général sur l'Île Ibis des Baléryas mais ont aussi des quartiers à Casteillon-de-Lyanuria et à Kartagène. Ce sont des marins-guerriers qui doivent tuer les goules des mers, devenues fort gênantes pour le commerce maritime. Ils accomplissent leurs missions au nom de l'Église, de la guilde, ou de la duchesse Patricia. Pour ces deux dernières, ils doivent encore contrôler les bateaux marchands aux frontières maritimes. Ils constituent enfin une grande puissance militaire prête à obéir aux ordres de Patricia.

Les doctes forment une société scientifique qui groupe les professeurs de l'université de Valencia et tous les chercheurs de la province qui se mettent à la disposition d'un client. Les doctes espanyiens sont à l'opposé des évolutionnistes français : tout "savant fou" est banni du duché à jamais et un rapport est communiqué à la Grande Académie Impériale de Sal'manc. Leur seule base régionale est un bâtiment de l'université de Valencia, mais les plus riches possèdent leur(s) propre(s) laboratoire(s). N'étant pas des créateurs de "monstres", les doctes s'entendent bien avec les mathurins génétiques. D'ailleurs, les savants-érudits équipent les marins-guerriers.

Les égalitaires, du fait des libertés offertes par le duché, ont établi une base dans la capitale. Ils y font des manifestations nombreuses, mais peu y prêtent l'oreille, trouvant que leur région fonctionne très bien ainsi (ce qui est vrai). Il arrive quelquefois que des prêtres fassent disperser leurs manifestations. La duchesse ne s'intéresse nullement à leurs requêtes et elle les laisse agir car elle sait que, s'ils devenaient trop dangereux, l'Église disperserait au plus tôt leur société.

L'Église du Sincère Repentir, très implantée dans la province, possède, bien sûr, plusieurs évêchés dont les plus importants sont ceux de Valencia, de Mursie, d'Elch, et de Palm'. L'Église est représentée par un prêtre (qui est l'évek de Valencia) au conseil des magistrats.

Comme dans la majeure partie de l'Espanyia, paysans et artisans forment deux castes importantes en Lyanuria. D'ailleurs, d'où viennent les principaux produits qu'importent et qu'exportent les marchands ?

Sciences et Arts

Les érudits et les savants forment une caste très appréciée. Concentrés dans les grandes villes du duché, surtout à Valencia du fait de l'université, ils sont inscrits parmi les doctes en raison du soutien de cette société savante. Patricia leur porte une attention toute particulière car ils constituent un énorme potentiel utile tant à la société qu'à l'armée. L'université de Valencia est ouverte à tous, quelle que soit son origine sociale, et propose des enseignements à des prix différents selon le niveau des cours suivis. Des savants travaillent dans les mines de Mursie d'où ils extraient un métal transmuté et précieux, appelé "platine organique", qui a changé de structure pendant les grandes guerres du XXIème siècle et les grands événements du Tragique Millénaire. Ce métal rare est forgé par des artisans-érudits pour renforcer des armures contre les armes à rayon ou servir de matériau de base aux savants. Les armures ainsi modifiées sont revendues à un prix exorbitant et offrent une protection supplémentaire de 6 points contre les lances-feux. Chacune est une œuvre unique avec sa propre décoration...

Personnalités

Patricia de Valencia

Patricia de Valencia est une très belle femme aux longs cheveux châtains et aux yeux verts. Elle aimait beaucoup voyager à l'adolescence et il lui arrive encore de partir à l'aventure. Elle connut le fils aîné du duc d'Andaluzia, Xavier de Sevil, qui devint son meilleur ami et son compagnon d'aventure. Un jour, face à des pillards granbretons, elle vit Xavier succomber sous les coups de l'ennemi. Avec l'aide de son premier amant, un certain Helter Werst, elle rapporta les affaires de ce noble défunt à Sevil et quitta la ville, le cœur gros. Elle n'éprouve depuis que du mépris et de la haine envers l'Empire granbreton, ses vassaux, et ce "fou" de Huon. Puis Helter la quitta. Alors, pour oublier toutes







ses peines, elle partit en Italia, où elle rencontra Xavier de Florentina, un prénom qui lui rappelait des souvenirs et qui lui plaisait. Entre eux deux, ce fut tout de suite le coup de foudre. Un mois après, ils se fiançaient en dépit de l'opposition de la noblesse, à Roma, et un an après, se mariaient en Espanyia, à Madreid. Depuis, Patricia a calmé sa soif d'aventure et joue son rôle de duchesse, mais elle quitte encore parfois sa cour avec son mari vers les rivages lointains...

Patricia ne s'est réellement intéressé à sa fonction de duchesse qu'il y a quelques années. Avant, c'était sa mère Filyanne qui dirigeait la province, depuis la mort de son père Juan II, sous le titre de régente. Patricia attache désormais une grande attention à son duché et a continué l'œuvre de ses ancêtres. Dorénavant, elle a tous les pouvoirs dans sa province et a même osé renvoyer le surplus (tout du moins ce qu'elle jugeait en surplus) des troupes impériales de Philepe III, sans que ce dernier s'y oppose. Seul un traité a été signé entre le royaume et le duché, disant que si l'un d'eux était en danger, l'autre viendrait à son secours.

Ce traité concerne surtout les possessions que la Lyanuria a prises à l'Aragon. Patricia a refusé qu'un ambassadeur de Granbretanne siège dans sa capitale : "Jamais un assassin ne résidera chez moi !" leur a-t-elle lancé.

Duchesse Patricia

Duchesse de Lyanuria et de Baléryas, Noble, Lyanurienne, 26 ans.

FOR 13 **CON 12** **TAI 12** **INT 15** **POU 11**
DEX 18 **APP 21**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 12

Armure : Grand Harnois (1D10+3)

Armes : *Lamécarlate* 93%, Dégâts 1D10+4+MD, PdS 40 ; *Rapière* 83%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Arts (Chant 58%, Musique 50%, Stratégie et Tactique Militaire 55%), Baratin 98%, Éloquence 58%, Équitation 70%, Jouer du Luth 53%, Langues Étrangères (Catalan 45%, Italien 45%), Langue Nationale (Espanyien) 45%, Marchander 98%, Nager 91%, Orientation 90%.

Valeurs : Statut social, rusée, amitié, amour, vie de famille, honneur.

Xavier de Florentina

Xavier de Florentina fait partie de la plus haute noblesse d'Italia : c'est le fils cadet du duc de Padya, soit le second héritier de la Couronne. Son père lui a cédé la région de Florentina, berceau de la domination ducale italienne après la capitale. Florentina possède de très beaux palais et c'est une ville de nobles. C'est aussi une célèbre cité universitaire et elle possède la plus grande académie de peinture et de sculpture d'Europe. Chaque été s'ouvre la Grande Foire aux Arts. Xavier a rencontré Patricia de Valencia à Florentina. Un mois après cette rencontre, ils se sont fiancés en Italia, dans la cathédrale de Roma. Les parents de Xavier n'ont pas bien vu cette union du fait de la nationalité de Patricia, une Espanyienne "conquérante", et, si l'Église n'avait pas appuyé Xavier, il aurait été exilé. Depuis, Xavier a fui les cours de Padya et de Florentina, en laissant tout pouvoir à ses ministres de confiance, et il s'est réfugié sur les terres de son épouse.

Duc Xavier

Duc de Lyanuria et de Baléryas, Noble, Italien, 27 ans.

FOR 14 **CON 13** **TAI 13** **INT 16** **POU 15**
DEX 19 **APP 21**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Plaques + Heaume (1D10+2)

Armes : *Espadon* 81%, Dégâts 2D8+MD, PdS 18 ; *Rapière* 71%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Chant) 61%, Art (Musique) 69%, Baratin 81%, Éloquence 61%, Hypnose 35%, Jouer du Luth 60%, Langue Étrangère (Espanyien) 48%, Langue Nationale (Italien) 48%, Marchander 100%, Nager 66%, Orientation 35%, Sagacité 34%, Scribe 34%.

Valeurs : Culte de l'argent, statut social, ambitieux, amitié, honneur, goût de l'inconnu.

Don Mingo

Don Mingo est un brave homme qui obéit aux ordres de sa suzeraine, la duchesse Patricia. Bien qu'il ait dépassé les cinquante ans, il demeure toujours compétent dans sa fonction autant que fin diplomate. Parallèlement, il est aussi chef de guerre





des mathurins génétiques mais ceux-ci font de moins en moins appel à lui pour aller au feu à cause de son âge. C'est tout de même un chasseur coriace de goules des mers. Celles-ci ont jadis tué toute sa famille sur un bateau. C'est à cette époque qu'il a rejoint les mathurins génétiques.

Comte Don Mingo

Comte de Baléryas, Noble, Ilien des Baléryas, 51 ans.

FOR 13 CON 13 TAI 14 INT 13 POU 9
DEX 14 APP 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Plaques + Heaume (1D10+2)

Armes : *Lamécarlate* 91%, Dégâts 1D10+4+MD, PdS 40 ; *Arc Long* 81%, Dégâts 2D6+1+1/2 MD, Portée 200, Tirs 1 ; *Fronde* 71%, Dégâts 1D8+1/2 MD, Portée 80, Tirs 1.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaire) 91%, Chercher 77%, Nager 98%, Navigation 77%, Orientation 36%, Scribe 36%, Se Cacher 90%, Sentir 71%.

Valeurs : Sens du respect, obéissant.

Afflictions : Hypocondriaque (stade léger).

Don Luis

Don Luis est un vrai séducteur andaluzien : manières raffinées, voix charmante, sourire envoûtant... Malgré tous ces attraits, Don Luis cache un sinistre caractère déloyal. Il s'arrange toujours pour modifier les ordres ducaux selon ses intérêts et ses envies. Plus d'une personne a succombé à son poignard car elle était en désaccord avec ses opinions. Avec son charisme irrésistible, de nombreuses femmes sont tombées amoureuses de lui, et c'est actuellement Inès Sorélia, baronne de Ma'on.

Ce qu'il ignore, c'est que cette dame "amoureuse" de sa personne est une ruse de Patricia...

Comte Don Luis

Comte de Mursie et Noble, Lyanurien de Mursie, 33 ans.

FOR 14 CON 12 TAI 16 INT 14 POU 15
DEX 14 APP 16

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Mécarmure (8)

Armes : *Rapière* 81%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Poignard* 71%, Dégâts 1D3+1+MD, PdS 10 ; *Dague* 61%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 56%, Crocheter 56%, Déplacement Silencieux 72%, Éloquence 98%, Hypnose 38%, Marchander 98%, Médecine Rudimentaire 57%, Nager 90%, Sagacité 38%, Se Cacher 53%, Séduire 91%.

Valeurs : Obstiné, succès, tyrannique, machiavélique.

Inès Sorélia

Inès est une courtisane très proche de Patricia. Elle est la seule de tout le duché à rivaliser en beauté avec elle et lui ressemble étrangement. Elle s'est d'ailleurs déjà fait passer pour la duchesse en se déguisant... Patricia lui a proposé de séduire Don Luis pour l'espionner en échange d'être baronne de Ma'on, capitale de l'île Menorck des Baléryas, marché qu'Inès a accepté. Avant d'être baronne, elle était la diseuse d'avenir de Lyanuria. Cela explique son extraordinaire beauté et son irrésistible pouvoir (cf. L'Île Brisée).

Inès Sorélia

Baronne de Ma'on, Courtisane, Lyanurienne, 25 ans.

FOR 10 CON 10 TAI 12 INT 14 POU 22
DEX 16 APP 21

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 11

Armure : Aucune

Armes : *Dague* 35%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Fouet* 45%, Dégâts 1D3+1, PdS 4, Portée 5 m ; *Sarbacane* 55%, Dégâts 1D2+Poison, Portée 10, Tirs 1.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 42%, Art (Danse) 77%, Art (Musique) 92%, Crocheter 51%, Déguisement 76%, Marchander 75%, Médecine Rudimentaire 70%, Monde Ancien 81%, Séduire 95%.

Valeurs : Obstinée, ambitieuse, amitié, réputation.

Thoron

Ce chevalier-automate fait de métal finement poli a été construit par des savants du Tragique Millénaire au moyen d'étranges techniques datant de l'Age d'Or. Il combat avec une sinistre précision mécanique et il porte une longue épée-vertu (cf. Haven dans Le Loup blanc pour Elric). Ce guerrier-robot appartenait à Xavier de Sevil mais, à la mort de ce dernier, conformément à la dernière consigne donnée par son maître, il s'est mis aux ordres de Patricia de Valencia. Elle a pu juger de sa terrible efficacité et le fait passer pour un énigmatique chevalier silencieux dévoué à sa maîtresse.

Thoron

Chevalier-Automate

FOR 20 CON 20 TAI 16 INT 8 POU 8
DEX 12

Modificateur aux Dégâts : +1D6

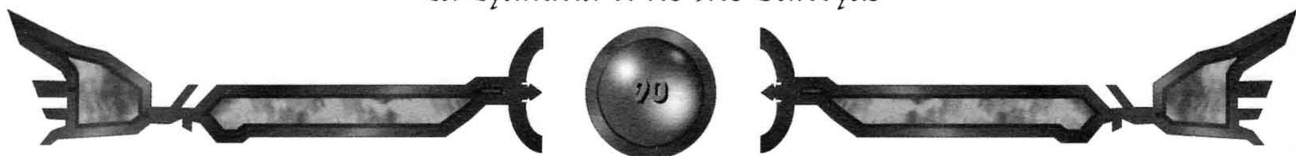
Points de Vie : 36

Blessure Majeure : 18 (Réparer/Concevoir pour le "soigner")

Armure : Carapace métallique (12)

Armes : *Épée Longue* * 90%, Dégâts 16+MD, PdS 40 ; *Poing* 90%, Dégâts 1D6+MD.

** Épée vertueuse : INT 19*





Don Joan

Grand Argentier et Représentant de la guilde

Parti de rien car dernier fils d'une famille noble, Don Joan est devenu le plus riche marchand du duché. Il a amassé une fortune considérable en vingt-cinq ans de carrière dans le commerce. Il a la mainmise sur toutes sortes de biens : terrains agricoles, comptoirs commerciaux, ateliers artisanaux, bateaux marchands... Il est maintenant prince-marchand de Lyanuria et des Baléryas depuis une décennie. C'est lui qui a ordonné la construction d'une nouvelle bourse ducale à Valencia et l'abandon de celle de Palm' de Mayorck. C'est aussi un grand collectionneur dans l'âme : il possède sa propre galerie où il expose des toiles plus anciennes que l'ge d'Or. Il entretient un groupe de rabatteurs qui écume l'Europe à la recherche de ces merveilles. Ce qu'il ne peut acheter, il le fait voler ou le fait disparaître dans de mystérieux incendies...

Valeurs : Culte de l'argent, succès, beauté.

San Tiago

Magistrat militaire et Amiral génétique

Fier comme un paon, San Tiago n'a jamais pu admettre se faire commander par une femme lors de la prise du pouvoir de Filyanne. Mais, lorsque ce fut au tour de Patricia de devenir duchesse, il renonça à sa fureur de lion et acquiesça aux ordres et désirs de sa nouvelle suzeraine. Cette soudaine métamorphose s'explique par l'amour secret qu'il porte à Patricia, et qui est mis à rude épreuve. Il occupe la place d'amiral depuis la mort du précédent chef, qu'il battit en duel. Cela va faire dix ans qu'il occupe ce poste, et personne n'a réussi à le battre à son tour, même si plus grand-monde n'ose le défier... Ce duel se passe sur un radeau dans le port. Les deux guerriers ont une épée et une de leurs mains est reliée par une corde à celle de l'adversaire. C'est une technique d'origine scandienne pour résoudre certains différents, mais ici le combat n'est qu'au premier sang.



Valeurs : Caractériel, honneur, bravoure.

Docte Miguel

Magistrat savant et Recteur de l'université

Docte Miguel est aujourd'hui un vieil homme, doyen du duché, et son plus grand sage. Il fait figure de personnalité de marque, et aucun des étudiants de l'université de Valencia n'oserait lui manquer de respect. Issu d'une famille très modeste car petit-fils de paysans, il a su se faire financer ses études, et a obtenu tous les honneurs. En effet, il s'occupe de beaucoup de choses : sa magistrature, ses devoirs en tant que "ancêtre" (chef) des doctes, ainsi que son rectorat de l'université. Il commence pourtant à être las, et recherche un remplaçant, le plus jeune possible mais assez mûr pour occuper sa place et le présenter au Conseil des doctorès de Sal'manc, puis au conseil des magistrats de Patricia. Filyanne et Docte Miguel sont très amis, et il habite avec elle dans son palais. Ils rassemblent une bibliothèque sur l'histoire du duché.

Valeurs : Ambitieux, amitié, pédagogue, généreux.

Don Fernando

Questeur administratif et judiciaire

Originaire des Îles Baléryas, Don Fernando se désintéresse franchement des requêtes des habitants de Mursie et s'occupe particulièrement de l'administration et de la justice ducales (engager de bons juges et baillis pour les placer là où règne l'injustice, sans dépasser le budget qu'on lui attribue) en obéissant aux ordres de la duchesse et en satisfaisant le plus possible les requêtes des Iliens. Sa fonction le rapproche assez de Don Joan pour la collecte des impôts et leur redistribution, ce qu'ils élaborent ensemble. Mais il s'est fait un ennemi à cause de ses choix politiques : Don Luis, qui n'attend que de lui tendre un piège, qu'il prend plaisir à élaborer !

Valeurs : Obstiné, indépendant, obéissant.

Bigornyo

Magistrat religieux et Évek de Valencia

Bigornyo est un homme très chaleureux qui a su se lier d'amitié avec les membres de la cour de Patricia. Depuis sa première rencontre avec Docte Miguel, il est fasciné par cet homme et ses travaux, et il ferait tout ce qui est en son pouvoir s'il devait l'aider. La science l'attire, même si son culte ne lui permet pas de la pratiquer. Il fait autorité en histoire et théologie, et connaît toutes les religions présentes ou passées d'Europe. Il a même ouvert dans une vieille église réaménagée une petite faculté de théologie, où il est à la fois recteur et enseignant. Son point faible se



trouve dans son besoin de vivre dans le confort, sans toutefois exagérer de peur de s'attirer des ennuis de ses supérieurs. Il préside bien à sa fonction d'évek, bien qu'il ne soit guère aidé en Mursie par Don Luis, qui a y noirci le plus possible l'image de son culte.

Valeurs : Amitié, pédagogue, cupide.

Filyanne

Duchesse-Mère de Lyanuria et de Baléryas

Filyanne a beaucoup œuvré pour le duché, tout comme ses ancêtres et sa fille Patricia. Filyanne est à l'origine des grands travaux de l'axe de Kartagène à Barcelona, de l'intégration de la guilde marchande, et de l'agrandissement et du financement annuel des mathurins génétiques (après l'attaque de goules des mers sur le bateau de Don Mingo, où était Juan II). Filyanne prend désormais sa retraite politique assistée de Docte Miguel, qui l'avait soutenue à la mort de son époux, et lui avait conseillé la régence, alors que Patricia n'avait que cinq ans...

Valeurs : Ambitieuse, honneur familial, amitié.

Ymrine

Scientifique

C'est Ymrine qui dirige la base Léviathan-2E. C'est une fille très intelligente. Elle se sent utile à l'humanité et ne se plaint nullement de passer des années seule. Elle espère qu'un jour, l'Europe vivra dans la paix. Pendant l'occupation granbretonne, elle se liera d'amitié avec Patricia et ses compagnons. Grâce à son aide, la libération pourra se faire sans bain de sang du côté espanyien, mais elle sera sans pitié pour l'envahisseur.

Valeurs : Obstinée, indépendante, altruiste.

Alonz

Infant d'Espanyia

Alonz est infant d'Espanyia puisque fils unique de Philepe III et héritier de la Couronne. Son père lui a donné la charge de représentant du roi en Lyanuria comme châtiment. Il lui est interdit de se rendre de lui-même à la Cour Impériale et il n'y est convoqué que quand sa présence est indispensable. Les rapports qu'il doit établir sur les événements auxquels assiste la Lyanuria sont transmis par le biais des vassaux royaux. Cette punition lui a été infligée à cause de son indécision et de son amusement dépensier avec les femmes alors que ses parents réclamaient un mariage. Il ne pourra revenir à Madreid que marié.

Mais le malchanceux, à son arrivée à Valencia, fut fasciné par la beauté de la duchesse et, alors qu'il s'apprêtait à lui avouer son amour, la jeune Patricia partait pour Florentina... Depuis, il vivait comme une âme en peine dans la vieille forteresse de Valencia, n'osant même plus demander de fonds pour les réparations de sa demeure qui tombait en ruine. Puis il se lia d'amitié avec Docte Miguel, qui le réconforta, le remit d'aplomb, lui fit découvrir la science du monde ancien, et lui fit connaître la vastitude du monde, tout ceci pour lui faire oublier le faste des cours...

Sites Intéressants

Valencia

75 000 habitants

Capitale du Duché de Lyanuria et des Îles Baléryas, Valencia a été préservée des grandes guerres et de grands monuments très anciens s'élèvent encore au sein des murailles, comme l'Université des Sciences, qui était autrefois un parc moderne aquatique, la Halle de la Soie, et d'autres grands bâtiments réaménagés pour la plupart en hôtels familiaux privés et qui ont été réactualisés avec le temps. Sa population s'explique par le commerce qui y règne et l'administration qui en découle.

Ceinte d'une puissante muraille sur terre et d'une digue fortifiée sur mer, la ville est maintenant défendue par une seconde muraille aussi belle que protectrice qui date du règne de Juan II, quand il décida d'abandonner la forteresse de Valencia alors trop dégradée. Le roi d'Espanyia s'empressa aussitôt de récupérer ce qui, il y a plus de mille ans de cela, aurait dû être son bien, et d'y poster une garnison.

La nouvelle muraille englobe le nouveau palais ducal avec le quartier chic, dit intérieur, de la ville, où habitent les nobles et les plus riches marchands et artisans, et où est construite la demeure de l'évek de Valencia. Entre les deux murailles, on trouve au nord-est le quartier universitaire et religieux, au sud-est le quartier portuaire, au nord et au sud les deux casernes des archers-miliciens entourées des casernes-auberges pour les guerriers des galions qui jettent l'ancre au port. Enfin, à l'ouest le quartier des pauvres est caché par les somptueux jardins qui longent les ramblas (avenues) qui traversent la ville.

À l'embouchure de la rivière Guadaviar' se trouve l'île sur laquelle se dresse la forteresse de Valencia où le comte Airain combattit du côté des Espanyiens contre les mercenaires melfitains envoyés par la Cour de Padya.

Après la victoire du duc de Lyanuria et du comte Airain, Valencia décida la construction de l'actuel palais ducal et de la deuxième muraille de la cité selon les plans élaborés par les savants de l'université. On choisit comme emplacement l'ancienne forteresse à moitié démolie durant le siège... et on utilisa pour son élévation le trésor de l'Italia !

Le palais comprend un corps central de bâtiment, demeure des ducs de Lyanuria, appelé Trianon. il est fait à partir de vieux plans d'un ancien palais français agrandi et décoré selon les goûts des grands architectes italiens, et comptent deux ailes du même style servant spécialement de salles de réunion.



Le palais est entouré de jardins puis de sa propre muraille. Près du palais, on découvre la Lonja de la Seda (la Halle de la Soie), et le palais régional de la guilde marchande. La première a été rénovée, le deuxième construit dans le même style que le palais ducal. À la Lonja de la Seda, on vend de la soie provenant de toute l'Europe. Nombreux sont donc les marchands espanyiens qui viennent pour s'y approvisionner.

Cependanr, rares sont les vendeurs qui y offrent cependant des habits complets. La puissante guilde des couturières s'est installée à Valencia mais, à travers le coût de sa marchandise, fait sentir le luxe de ce travail... Plus on s'éloigne du palais, plus le quartier intérieur est agité. En effet, les bâtiments proches du palais, les plus chers, ne servent que de demeures, alors que les plus éloignés sont aussi des boutiques ou des ateliers. Cet équilibre vaut à la cité le surnom de "Valencia l'Harmonieuse".

Le port avec ses environs est le quartier le plus bruyant de la ville et continuellement actif. Il y a toujours un bateau qui arrive ou part, un autre qui charge ou décharge, un pêcheur qui vend son poisson, un négociant qui vous accoste pour écouler sa marchandise... On peut y trouver bon nombre d'auberges et de tavernes pour les voyageurs.

Le quartier universitaire et religieux comprend l'université à moitié terrestre et moitié sous-marine, la cathédrale bordée d'un grand nombre d'églises et de presbytères, et le Palais de l'Audencia, palais de justice de la ville et prison ducale.

L'université est appelée le Palais de los Dos Aguas à cause des deux vues différentes que l'on peut admirer dans ses murs ou plutôt à travers ses immenses baies vitrées, l'une à la surface de la mer, l'autre au plus profond de ses entrailles. Elle possède de grands tubes-couloirs submergés qui joignent chaque bâtiment. L'un de ces corridors s'enfonce dans les entrailles de la terre, tout du moins sous la ville ; les étudiants s'en voient formellement refuser l'accès.

Ces derniers pensent qu'il s'agit du siège du conseil universitaire, juste à côté d'une grande salle contenant un réacteur nucléaire ! Mais ceci n'est que rumeur... Ce que peu de gens savent, c'est que ce couloir mène au laboratoire privé de Docte Miguel qui en a l'accès privilégié, ainsi qu'à un dédale de souterrains, qui conduit à tous les grands bâtiments de la ville. Docte Miguel, Filyanne, et Patricia pensent être les seuls à connaître ces passages mais Don Luis en a découvert l'accès lors de recherches sur la ville...



L'université se découpe en quatre bâtiments : le plus petit pour les étudiants les moins riches, un moyen pour les étudiants moyennement aisés, le plus grand pour les étudiants les plus fortunés. Chacun de ces trois bâtiments comprend cinq étages : un pour la chimie, un pour la biologie, le suivant pour la médecine, les deux derniers pour le reste des sciences.

Le dernier bâtiment, de moyenne importance, ne contient aucune salle de cours mais des laboratoires ; l'entrée en est réservée aux doctes. De chacun de ces bâtiments part une galerie vitrée sous-marine, l'un des fameux tubes, qui mène à une haute tour centrale, à un escalier, et enfin aux rues de la ville. Du grand hall universitaire, on jouit d'une vue imprenable sur la mer.

L'université de Valencia est la plus réputée du pays après celles de la Castiya. On y étudie surtout la chimie, la biologie, la médecine. Les étudiants qui ne peuvent payer leurs études trouvent aisément des créanciers, qui les couvrent de lourdes dettes, les poussant à choisir les cours les plus chers.

En plus des portes classiques donnant sur l'extérieur, que l'on trouve dans toutes les villes fortifiées, Valencia a pour particularité des murs entourant chaque quartier de la ville. Les portes intérieures sont généralement toujours ouvertes mais peuvent très bien être fermées pour constituer différents quartiers autonomes.

Les portes extérieures, solidement fortifiées, sont très bien gardées par des archers-miliciens, qui font parfois de longs contrôles des entrées et sorties des voyageurs. Les alentours de la ville sont cultivés par les paysans, qui y plantent des arbres à agrumes, dont les fruits sont réputés pour être aussi délicieux que ceux d'Andaluzia.

Mursie

17 500 habitants

Comme la capitale, la ville de Mursie est au centre de huertas (vergers) pour les citronniers et orangers. Des paysans, encadrés par des scientifiques, élèvent le ver à soie, dont le fin tissu sera vendu à la Lonja de la Seda. C'est d'ailleurs à cause de ces élevages que les tisserands et marchands ont réclamé la restauration de la Halle de la Soie de Valencia.

La ville est aussi la capitale du Comté de Mursie et comprend le palais comtal de Don Luis. Dans les sous-sols de son palais, le comte a fait construire une immense salle, la Crypte des Dames, où il dispose les nombreuses sépultures de ses anciennes amantes, qu'il a pris soin de faire taire à jamais, de peur qu'elles ne divulguent quelques secrets à un autre amant.

Les Îles Baléryas

Les Îles Baléryas sont très boisées et ne sont pas tellement cultivées, la chasse étant plus fréquente. N'utilisant pas l'arc mais la fronde avec des billes en acier, les Îliens sont passés maîtres en cette arme.

Palm' de Mayorck

10 000 habitants

Ville de la noblesse, Palm' ne compte pas n'importe quels habitants : ses riverains sont des nobles qui y passent leur retraite politique en toute tranquillité dans de somptueux palais. C'est pour cette raison qu'on l'a surnommée "la Petite Madreid". Au cœur de la ville est bâti un ancien palais royal que les comtes de Mayorck ont réaménagé en un palais comtal. Non loin de là, on trouve le très vieux Château de Bel'ver, actuelle demeure d'été du roi d'Espanyia et inoccupée neuf mois de l'année. Sur la colline derrière la ville s'élève la forteresse de Palm' que Don Mingo a choisie comme demeure depuis la mort de sa compagne. Elle protège la ville avec les remparts qui entourent tout Palm'. Dans la ville, on trouve également la Vella Lonja, la Vieille Bourse, qu'on a aménagée en palais de justice, et le Cloître de San Francisco, le plus grand de tout le duché.

Kartagène

9 000 habitants

Important port commercial et militaire, Kartagène est une ville assez fréquentée par les guerriers des galions impériaux qui y jettent l'ancre, et par les négociants qui finissent ici leur voyage quand ils viennent de Barcelona.

Les huertas alentour sont cultivées au même titre que celles de Valencia ou de Mursie. À quelques milles de la ville sont exploitées les mines de fer, que les doctes transforment en acier, et les mines de platine organique contrôlées par des artisans-érudits, les gaz toxiques ayant transmuté le métal originel émanant encore de certaines galeries.

Elx

7 500 habitants

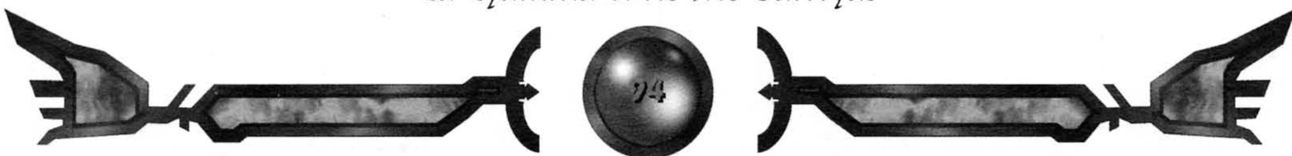
Quartier général des evzones, la ville comprend leur grande caserne près de la place centrale, à la jonction des quatre grandes ramblas (avenues) ornées de longues allées de palmiers.

Sur cette place majestueuse est érigé un buste de femme, la Dame d'Elch, une Grecque de jadis qui aurait construit la ville. Les evzones l'ont sanctifiée et la considèrent comme la protectrice de leur ville et la patronne des belles damoiselles...

Casteillon-de-Lyanuria

4 500 habitants

Il s'agit d'une petite ville du littoral. Les huertas de Casteillon sont cultivées pour les orangers. Son port n'est exploité que par les mathurins génétiques, qui y ont une caserne. La ville possède plusieurs auberges très réputées, dont la plus connue est Le Bateau de Casteillon, un ancien galion entièrement aménagé en auberge.





Al'kant et Lorck

6 000 et 2 000 habitants

Ces deux villes ont en commun leurs vignobles, bien que celui d'Al'kant, une ville portuaire, élabore un vin liquoreux très connu en Espanyia et dans de nombreuses cours d'Europe, alors que celui de Lorck, une petite ville campagnarde, produit un vin tout à fait ordinaire.

Terel

1 500 habitants

Petite ville fortifiée, Terel est connue pour sa Cathédrale des Deux Amants. Beaucoup de paysans s'y marient car on dit que cela porte bonheur. Devant la cathédrale se trouvent les Deux Amants en statues et la Fontaine de Cupidon pointant son arc vers eux. Cette fontaine offre un breuvage inouï, le vin des amoureux, trésor ancien de l'Age d'Or... Le Comté de Terel est disputé entre la Lyanuria et l'Aragon.

Le Lac d'Eskond'

Au milieu d'une forêt dense, le mystérieux Lac d'Eskond' cache une merveille technologique de l'Age d'Or : Léviathan-2E. C'est une "forteresse pensante" qui dirige chars, avions, et missiles à courte portée. C'est ainsi le cousin du Léviathan otrichien (cf. Tatou 3).

Léviathan-2E a gardé tout son perfectionnisme jusqu'au début des grandes dévastations. Après être resté inerte quelques décennies, le Bâton Runique décida de restaurer ce robotisme en plaçant le meilleur scientifique de l'époque aux commandes de la machine. Depuis, un enfant, chaque siècle, "meurt" bizarrement. Cet enfant, élu pour ses facultés mentales et ses qualités humaines, est éduqué par le scientifique opérant sur Léviathan-2E pour devenir apte à diriger la machine. La forteresse pensante a gardé de nombreuses facultés au VIème millénaire contrairement au Léviathan otrichien car elle a été rénovée à l'époque où la science était encore assez développée. Son circuit n'a pas pu dégénérer car elle a toujours été sous contrôle humain.

Sa base sur le Lac d'Eskond' est une immense centrale nucléo-hydraulique. Léviathan a pour rôle de préserver une zône d'influence et d'y protéger l'humanité de toute guerre qui pourrait mettre en danger la base. La base est sous-marine : seules la centrale et les sorties sont visibles. Tout le lac est protégé par des canons soniques et des canons-flammes camouflés (75% de chances qu'ils soient opérationnels). La base possède trois entrées principales : deux avec double porte blindée de métal pour humains, robots, et engins terrestres ; l'autre beaucoup plus grande, pour engins militaires aériens, à une cinquantaine de mètres du sol, sur une plate-forme. La base a des zones d'habitation dont les murs sont de gigantesques baies vitrées : le Palais de Los Dos Aguas n'est rien à côté. Au premier sous-sol, auquel on accède par l'ascenseur central, on trouve des alvéoles où sont garés une quinzaine de chars "Dragons". Au centre des alvéoles se trouve une chaîne de montage et d'entretien pour Dragons. Au deuxième sous-sol, une salle sert de "zone de résurrection". Quoi qu'il arrive, cette zone remplie de machines fonctionne toujours grâce à des programmes indépendants du cerveau.

Normalement, la zone de résurrection reçoit toutes les informations, qu'elle stocke et transmet à Léviathan, le cerveau central, mais elle peut s'autogérer sans toutefois rien commander. Au troisième sous-sol enfin, on a un abri anti-atomique ainsi que des chambres, des cuisines, des salles d'eau... Au-dessus des zones habitables se trouve le centre de contrôle, avec différentes consoles, que l'homme peut manipuler. Tout ce bâtiment est entretenu par une demi-douzaine de robots ménagers. Depuis la salle de contrôle, on accède à l'aérodrome souterrain, qui possède deux sorties : l'entrée de la centrale et la sortie de secours aquatique, utile pour un seul des engins... L'aérodrome compte deux engins supersoniques opérationnels. On accède également à un pas de tir.

Celui-ci comporte seize missiles nucléaires en bon état. Toutefois, Ymrine, l'actuelle scientifique supervisant Léviathan, a ordonné de désamorcer les trois-quarts des missiles et d'en conserver les charges dans un lieu sûr de la base. À côté du pas de tir, la salle du cerveau est protégée par des pièges et sa violation entraînerait à coup sûr la mort des fautifs et à l'extrême limite le déclenchement des missiles nucléaires. Ymrine, à l'aide de Léviathan, participera activement à la libération de la Lyanuria puis Patricia construira autour du lac un cordon de citadelles à ne pas dépasser.

Historique

A l'origine Baronnie de Valencia, le Duché de Lyanuria et des Îles Baléryas constitue aujourd'hui la plus grande province du pays. En effet, en 4969, un grand baron d'Aragon, Patricio, reçut la Baronnie de Valencia, et dressa une forteresse sur ses nouvelles terres. En 4978, Patricio se rebella contre l'alliance entre son suzerain, le duc d'Aragon, et Raysondon II, premier infant d'Espanyia, duc de Castiya et de Léon. Il livra bataille contre le duc d'Aragon, qu'il considérait comme un traître, groupant autour de lui une foule de révoltés. Raysondon II dut alors faire entrer ses armées en Aragon pour mater ces résistants, qui refusaient de le reconnaître comme leur souverain. À chaque bataille, il connut cependant une nouvelle défaite, et préféra enfin conclure une trêve de cinq ans avec Patricio.

Après son triomphe militaire en Vandaluzia en 4982, Raysondon III le Victorieux, nouveau roi d'Espanyia, fils du précédent, fit comprendre à Patricio de Valencia qu'il pourrait lui arriver la même chose qu'au dernier roi scandien Rodrik IX et qu'il vaudrait mieux qu'il le reconnaisse comme son suzerain. Le baron de Valencia le fit à la seule condition de garder ses droits et de ne pas regagner le Duché d'Aragon, demeurant seul responsable de la Baronnie de Valencia devant son roi. Raysondon III accepta le compromis, et réorganisa son pays selon les fron-





tières actuelles avec un Aragon plus grand, circonscrivant la Baronnie de Valencia. Alors que la trêve allait prendre fin en 4983, que le roi victorieux manœuvrait pour vassaliser la République de Catalania par les voies militaire et diplomatique, que le Duché d'Aragon voulait rebâtir la cité de Venise en Italia pour acquérir un lieu proche de la Couronne Ducale de Padya, le rusé baron de Valencia monta secrètement une puissante armée et lança l'invasion de Mursie et de Casteillon.

Il se nomma alors premier duc de Lyanuria. Raysondon III fut surpris par ce geste de la part de Patricio, qu'il croyait soumis à sa volonté, et ne put, ou ne sut, parer cet acte. L'Aragon venait de perdre tous ses ports espanyiens sur la Mer du Milieu.

Au début de 4984 eut lieu la Cinquième Conférence de Madreid qui réunissait tous les grands du Royaume d'Espanyia et que présidait Raysondon III lui-même. Alors que le roi s'efforçait d'y discuter de la situation malheureuse de l'Aragon, la Catalania et la Lyanuria s'y partagèrent les possessions de l'Aragon.

La Lyanuria s'empara des Îles Baléryas, du sud de l'Italia, des Îles Adriatiks, des ports-francs de Durrezz, Thessalonik, Mistra, Treb'zond, et de Pera et Galata (les comptoirs italiens de Stambul – Konstantinop' en grec – pour s'assurer le contrôle des Détroits et de la Mer Mermienne). Raysondon III s'institua suzerain des possessions lyanuriennes, et la Lyanuria devint une province espanyienne autonome.

Ainsi le roi conservait une suzeraineté partielle sur la Lyanuria, et faisait entrer ses armées dans le sud de l'Italia, qui risquait autrement d'être perdu pour la Couronne d'Espanyia. La Lyanuria affronta l'armée de Padya dans le Duché de Naples, et, bien que la flotte lyanurienne fût puissante, la situation devint critique, les Italiens ayant trouvé des alliés.

La Lyanuria proposa alors à l'Aragon un droit de passage depuis Sargos jusqu'à la Mer du Milieu pour se rendre dans les Îles Adriatiks, que l'Aragon conserverait, contre l'aide de l'armée aragonaise dans le sud de l'Italia. Avec ce seul moyen de garder quelques terres et ne pas succomber à la faillite, l'Aragon dut accepter, et la Lyanuria put enfin occuper le Duché de Naples.

Au cours du règne de Juan II survint la guerre surprise engagée par le duc de Padya contre la cité de Valencia. Lors d'une de ces batailles, l'ami du duc de Lyanuria, le célèbre comte Airain, s'illustra du côté espanyien face aux mercenaires melfitains. La forteresse de Valencia y fut gravement endommagée. Après la victoire, le duc de Lyanuria décréta la création d'un nouveau palais et d'une seconde enceinte pour la capitale, en réparation des dégâts causés par l'armée italienne. Après la mort de Juan II, sa femme Filyanne devint régente alors que Patricia n'avait que cinq ans... Sur les conseils de Docte Miguel, elle ordonna la création d'un axe routier de Kartagène à Barcelona, l'agrandissement des ports pour les bateaux marchands, ainsi que la délivrance de franchises pour les négociants étrangers. Après quelques années, la guilde marchande demanda à Filyanne, en échange de grosses sommes, une escorte pour ses bateaux attaqués par les goules des mers. Filyanne augmenta l'effectif des mathurins génétiques de Lyanuria, et changea leur statut. Ils passèrent de marins-guerriers indépendants à celui de corsaires servant le duché et la foi, et siégeant à son conseil. Quelques années plus tard, Filyanne intégra aussi la guilde marchande dans sa politique économique en confiant au prince-marchand local un siège au conseil.

À sa majorité, Patricia prit la couronne ducale. Aussitôt, elle décréta la restauration du second grand axe de Valencia à Toldo et l'installation de péages frontaliers : ce fut un très bon investissement à gros rendement encore aujourd'hui. Elle institua des taxes douanières sur les marchandises, fit construire des forts le long des routes, où elle cantonna des mercenaires pour vérifier l'identité des voyageurs. Cependant, la gestion des provinces extérieures est de plus en plus mauvaise, et l'autorité royale y peser trop pour oser intervenir.

L'Invasion Granbretonne

Au cours de l'année 5298, la Lyanuria recevra un ultimatum de la Granbretanne, exigeant une ambassade à Valencia. Après maintes réunions avec les vassaux royaux et Philepe III, Patricia refusera cette ambassade exigée par Londra, et repoussera les sollicitations de Philepe, qui cherchera un compromis avec l'Empire Granbreton. En outre, elle osera signer un traité de mutuelle entraide avec l'Andaluzia, qui refusera elle aussi toute faiblesse devant l'ennemi granbreton, contre une hypothétique invasion de l'un des deux duchés. Après quelques mois, des émeutes éclateront dans les possessions lyanuriennes. Patricia sera obligée d'y envoyer la moitié des mathurins génétiques, alors qu'elle y aura déjà délégué Xavier pour essayer de calmer les rebelles. En même temps, des émissaires granbretons proposeront à Don Luis une aide militaire et politique. Celui-ci deviendrait le gouverneur de Lyanuria et désignerait en échange la moitié de ses magistrats parmi les dignitaires granbretons.

À la fin de janvier 5299, la Granbretanne se démasquera dans les émeutes des possessions lyanuriennes puis attaquera le duché sur son territoire. Patricia, qui ne recevra aucun soutien militaire de Madreid alors qu'elle aura proposé le sien auparavant, déclarera que la vassalité de la Lyanuria à l'Espanyia rompue jusqu'à nouvel ordre. Elle décidera de rapatrier son mari et les marins-guerriers depuis l'Italia vers la Lyanuria, et commençera à résister aux envahisseurs. À l'arrivée des mathurins génétiques, revenus des provinces extérieures, ceux-ci rapporteront la disparition de Xavier. Patricia se donnera alors, corps et âme, à la défense du duché.

À l'aube du 3 mars, un grand nombre de croiseurs de Requins encercleront la digue de Valencia, et de nombreuses légions de Loups et de bataillons de Faucons arriveront aux portes de la cité. Le peuple de Valencia entourera à son tour le palais ducal et pressera la duchesse de fuir avec les magistrats et le restant de l'armée. Patricia comprendra que ses sujets lui gardent sa confiance et saura qu'il s'agit de son seul moyen de survie. Elle partira alors par les souterrains de la cité, où elle sera interceptée par une escouade de Loups, commandée par Don Luis. Don Mingo, Docte Miguel, et Filyanne décideront d'affronter l'ennemi, tandis que les autres entraîneront Patricia de force vers la





sortie. Après quelques heures, la cité tombera aux mains des Granbretons. Dans la bataille, la duchesse aura perdu sa mère et deux magistrats, restés avec elle. Patricia promettra alors de libérer la province le plus rapidement possible et choisira de partir vers le Lac d'Eskond', où Docte Miguel aura entrepris de grands travaux...

L'Occupation Granbretonne

Au crépuscule du 12 mars, la conquête de la Lyanuria sera finie. En apparence, les Lyanuriens feindront la soumission à la chute de Valencia. En réalité, ils prépareront la future libération en organisant la résistance. La récolte dans les huertas non ravagées sera fructueuse, et les Granbretons espéreront ainsi pouvoir déjà récolter des impôts.

Mais le surplus des récoltes des champs disparaîtra étrangement sous le nez des Granbretons, pour être engrangé par la résistance, qui aura établi un camp près du Lac d'Eskond', dirigé par Patricia. Le reste de l'armée lyanurienne se regroupera pour gagner la résistance. Les convois granbretons d'or se feront toujours attaquer : un seul d'entre eux parviendra à sa destination durant ces deux mois d'occupation.

Le peuple de Mursie s'apercevra très vite qu'il s'est fait duper par son comte et demandera des comptes à ce dernier, qui devra alors hâter ses projets vis à vis de la Granbretanne. Ce sera pour les Granbretons un véritable bagne, et ils ne sortiront guère des quelques grandes cités et forteresses qu'ils contrôlent pour se venger sur les Valenciens de tout ce qu'ils subiront du fait des Lyanuriens. Ils videront le trésor ducal, organiseront le dimanche des happenings sanguinaires typiquement granbretons dans les arènes de Valencia et iront le soir piller les maisons des habitants, violer les femmes et les filles qu'ils rencontreront, et en faire quelquefois des esclaves. L'Université des Sciences sera vidée de sa bibliothèque, et les étudiants envoyés au Temple du Serpent de Londra. La cité se videra de ses habitants, qui s'enfuiront vers un lieu plus sûr.

La Libération

Avec l'aide de tous les guerriers ralliés à sa cause et les moyens de Léviathan-2E mis à sa disposition par Ymrine, Patricia élaborera la reconquête du duché. Les trois cités où les Granbretons auront pu vraiment se maintenir seront Valencia, Mursie, et Palm'.

Un tiers des armées de la résistance ira donc aux portes de Mursie et les deux autres à celles de Valencia. On contactera aussi les frondeurs îliens réfugiés dans les forêts pour qu'ils attaquent Palm' de Mayorck. Les Dragons de Léviathan devront mettre en déroute durant la nuit les garnisons postées dans les forteresses et détruire les ornithoptères granbretons qui y seront stationnés.

Au matin du 28 avril, ces armées déferleront vers Valencia et Mursie, épargnant les habitants mais éliminant les envahisseurs sans vergogne. Ces derniers s'entredéchireront déjà, et les Loups se seront tous retirés selon les instructions de leur grand connétable, le baron Méliadus de Kroiden. Le connétable local du Faucon et Don Luis se seront entretués. Les croiseurs de Requins essaieront de fuir le port de Valencia mais ils seront capturés par d'autres bateaux inconnus.

Ce seront Xavier et les mathurins génétiques soi-disant disparus à la bataille de Sicilia : ils n'auront point été tués mais capturés par les Italiens ! Le père de Xavier, le duc de Padya, aura fait arrêter son fils, et l'aura fait retenir prisonnier à sa cour. Après sa reddition envers la Granbretanne, il a été assassiné. Une guerre contre la Granbretanne a alors débuté en Italia et, tandis que le frère aîné de Xavier montait sur le trône, il libérait son cadet. Alors que Valencia et Mursie seront d'ores et déjà perdues pour les Granbretons, on apprendra la prise de Palm' par les frondeurs îliens.

Après quelques jours où les Granbretons s'enfuiront ou s'entretueront, la Lyanuria et les Îles Baléryas seront libérées, et Patricia pourra regagner Valencia. Elle observera la libération de la Sicilia avec laquelle elle conservera des liens économiques privilégiés. En même temps, la Lyanuria se reconstruira vite et renouera son alliance avec Madreid. Alors que des festivités de la victoire se prépareront, on annonçera la naissance de la future duchesse de Lyanuria...

Voyager en Lyanuria

Les voyages en Lyanuria sont relativement sûrs. On distingue deux grands axes terrestres : de Barbara-la-Sénile, forteresse de la frontière nord, à Kartagène, et de San-Gabriel, forteresse de la frontière ouest, à Valencia. Parcourir ces deux grands axes routiers assure une sécurité quasi-absolue. En effet, ils sont patrouillés par les evzones dans le sud et surveillés par les archers-miliciens dans le nord. En outre, non seulement ils sont soumis à péage, mais les marchandises sont taxées aux portes des villes et aux frontières du duché. On compte trois axes secondaires : de Mursie vers la forteresse de Ma'hora, de Mursie à Lorck, et de l'axe Valencia/San-Gabriel vers Terel et au-delà. S'écarter des zônes habitées n'est pas spécialement dangereux. En fait, les rares zones à éviter sont seulement le Lac d'Eskond', où ont lieu de curieuses disparitions, et le Delta d'Ebr', où vivent de nombreux mutants. On trouve des fermes isolées dans les huertas, les vegas, ou bien les palmeraies d'Elch.

Les trajets sur les trois fleuves du duché sont inhabituels : l'Ebr' a un delta marécageux, le Jucar entre en crue par surprise, et le Ségua est entravé par des hauts-fonds. Les trajets par voie maritime sont plus importants et fort utilisés par les caravelles des marchands. On compte deux axes maritimes : l'un, au long de la côte, par Casteillon, Valencia, Al'kant, et Kartagène ; l'autre, au large, depuis Valencia jusqu'à Palm' et Ma'on dans les Baléryas. Le déplacement sur ces axes maritimes entraîne certains risques. Ils subissent en effet les attaques des goules des mers ou des pirates, malgré les efforts des mathurins génétiques.





Madreid





Géographie

L'ancienne Madrid a bien changé au Tragique Millénaire. Les vieux quartiers qui portaient ce nom légendaire ne sont plus que des murs délabrés fermés aux regards curieux du public, que les rois d'Espanyia ont jadis fait fortifier, pour que l'emplacement leur serve de prison à ciel ouvert hautement surveillée par des gardes vétérans.

La nouvelle Madreid s'est construite à côté de ces ruines et s'étire jusqu'à l'Escurial, la demeure impériale. Tout comme la prison royale, la cité de Madreid est puissamment fortifiée. Les nouveaux rois de la Péninsule Ibérik ont voulu tout ce qu'il y a de mieux pour leur nouvelle capitale. Des architectes de toutes nationalités ont voyagé en Europe et, d'après les dires de certains, dans des régions aussi éloignées que l'Amarehk ou l'Asiacommunista pour le bon vouloir de Ses Majestés espanyiennes, à la recherche des secrets de fabrication des plus beaux édifices, et les remparts madreilènes font partie de ces nouvelles réalisations.

Depuis, Madreid est devenue une capitale européenne de l'art : elle renferme une des bibliothèques les plus grandioses et diversifiées ; une cathédrale de plusieurs millénaires a échappé aux désastres des guerres et "à la prison" ; un ancien musée a été réaménagé en université. Les architectes, après avoir restauré ces somptueux monuments, ont bâti ou reconstruit d'autres édifices comme les remparts, différentes arènes, et évidemment des habitations. La ville est aussi occupée dans ses profondeurs par un ancien métropolitain, que les savants ont rénové tant bien que mal, et qu'architectes et artistes du roi ont décoré.

Sur une cinquantaine de kilomètres tout autour de la capitale, le Territoire de Madreid ne dépend que du roi. Il est constitué de champs, de prés, d'étangs, et de bois destinés à ravitailler la ville : des fermiers et des éleveurs s'y consacrent à l'agriculture ou à l'élevage ; d'autres paysans s'adonnent à la pêche d'eau douce. Enfin les nobles viennent parfois y chasser le gibier.

L'In Pace Royal de Madreid

C'est ainsi que l'on nomme les vieux quartiers servant de prison. Une atmosphère lugubre règne sur ce site millénaire. Les murailles qui l'entourent gênent les rayons du soleil. C'est pourquoi les ruines sont toujours plongées dans une semi-obscurité. De plus, des nuages sont omniprésents sur ce site comme par sorcellerie...

Pour les condamnés, toute fuite est vaine : l'unique sortie est verrouillée par une immense double porte blindée en acier s'élevant sur une quinzaine de mètres de haut. Les puissants murs sont recouverts d'une couche de pierre épaisse, dure, et lisse empêchant toute tentative d'escalade. Jusqu'à maintenant, aucun prisonnier n'a pu fuir l'In Pace.

Les bagnards ont alors dû s'organiser à l'intérieur de leur dernière demeure. Bien que très peu nombreux (moins d'un millier d'hommes), des clans se sont formés ainsi qu'une hiérarchie. Le clan le plus puissant, même s'il ne compte pas le plus grand nombre de fidèles, est la secte des "satanés sataniques". Ses membres sont tous des fanatiques atteints de folie, de sadisme, et de haine... qui rendent l'In Pace encore plus funeste, misérable et diabolique. Pour eux, tout nouveau membre doit réussir l'épreuve de la "tekila", antique boisson alcoolisée, qu'ils distillent eux-mêmes avec des moyens de fortune (passablement frelatée, elle est nocive et laisse après ingurgitation des séquelles diminuant les facultés mentales : un jet raté sous POU x 4 = -1D4 en INT). Pour être reconnu chef de cette secte, il faut être reconnu comme le plus laid de toute la communauté par le Conseil des Anciens (les anciens chefs). C'est pourquoi tous les membres sont tous plus ou moins défigurés. Le clan exige des non-membres un sacrifice humain périodique. Chaque bimestre, l'un des prisonniers non-membres de la secte doit se livrer aux satanés sataniques et être exécuté pour préserver l'espace vital. Bien entendu, il est rare que





celui-ci se rende de lui-même et il préfère s'enfuir et se cacher. C'est alors que les satanés sataniques s'adonnent à leur passion : la chasse à l'homme. Cette pratique s'avère digne des jeux pratiqués par les guerriers Granbretons. La chasse à l'homme consiste à traquer le condamné, qui se rend bien souvent quelques jours plus tard, car décidé à en finir, à moins que les satanés sataniques ne s'emparent finalement pour se partager la dépouille.

Evénements à Madreid

Événements Communs

- Une bande de brigands a osé pénétrer dans les docks de la ville. Une fois capturés, le chef est condamné à la Tour de la Chaise, et ses sbires à l'In Pace.

- Des milliers de paysans révoltés forment une émeute autour de la ville et envahissent les docks. L'Escurial somme la guilde marchande de rétablir l'ordre à l'aide des vigies madreilènes.

- La Cité Impériale organise une fête somptueuse...

- Le roi parcourt la Route Blanche pour chasser en forêt avec quelques privilégiés.

- Les attaques incessantes des pirates d'Eztrémadre font maintenir tous les bateaux marchands aux docks de Madreid jusqu'au rétablissement de l'ordre.

- Philepe III a décidé de partir en voyage. Des festivités en l'honneur de son départ sont préparées.

- Un quartier de la Cité Extérieure est en travaux suite au prochain Concours Architectural.

Événements Rares

- Un ambassadeur spécial arrive à Madreid. Philepe III en personne décide de l'accueillir et l'invite à l'Escurial.

- Un grand tribunal inquisitorial s'installe sur la Grande Place Bleue. Toutes les boutiques sont fermées.

- Don Carnavonyia rentre de voyage avec un nombre important d'antiquités. Une soirée de vernissage est programmée.

- Un étranger s'est ruiné à l'Enfer du Jeu. Les aiglons l'ont prié de quitter la ville sans faire d'histoires.

Événements Rarissimes

- Des pirates ont volé plusieurs bateaux marchands et ont réussi à remonter le Canal de Madreid à l'aide des laissez-passer contenus dans les cabines des capitaines. À un mille des docks, l'armada pirate a été détruite après un violent combat. Tout Madreid en parle.

- Un attentat contre l'un des ambassadeurs a été organisé. Le gouvernement de cette ambassade demande explication et réparation à l'Escurial, qui lance aussitôt une enquête.

- Un événement matrimonial a lieu au sein de la famille impériale. Le Royaume d'Espanyia entier est en fête.

La secte recrutant le plus de monde est celle des "désenchantés mélancoliques". Elle regroupe ceux qui se sont repentis rapidement de leurs fautes en arrivant à l'In Pace et sont de véritables misérables. Ils se laissent dominer par les "satanés sataniques", et rêvent d'un monde meilleur, d'une pleine liberté... Ils sont au nombre d'une centaine.

Tous les quatorze jours, dans un vacarme assourdissant toute la cité de Madreid, les lourdes portes blindées de l'In Pace s'entrouvrent grâce à un ingénieux mécanisme pour que les gardes puissent déposer des vivres et prolonger ainsi la misère des condamnés dans leur cauchemar.

La Cité Extérieure de Madreid

La Cité Impériale, à cause de sa grande beauté, a été surnommée la "Merveilleuse". Comparable à Londra en taille, le marbre y est utilisé avec une parfaite harmonie. Depuis plusieurs siècles, les rois ont créé le Concours Architectural, opposant différents architectes des quatre coins de l'Europe pour la réalisation d'une construction au sein de la ville de Madreid. Le premier lauréat se voit intégrer parmi les architectes royaux. Ainsi, les palais de la ville jugés démodés sont démolis pour offrir un terrain libre ou être rénovés. Ceci explique la diversifité frappante de la capitale de l'Empire.

La tendance architecturale dominante est de style gréco romain mais on peut très bien voir un palais médiéval s'orchestrant joliment avec le reste. Le marbre employé abondamment provient de Carrara, ville/carrière d'Italia. Pour garder leur autonomie à la Cour de Padya, les Italiens ont jadis signé avec les Espanyiens plusieurs accords dont l'une des clauses précisait que la ville de Carrara devait vendre à l'Espanyia un certain stock de marbre à un prix préférentiel. Cette transaction permet d'approvisionner les stocks de matériau pour la réalisation du Concours Architectural de Madreid.

La cité se veut une ville d'art, de jeux, de paix. Avec ses bâtiments d'une grande noblesse digne des habitants qui l'occupent, la ville est déjà de toute beauté. De plus, les rois régnants ont demandé aux architectes de bâtir différentes arènes allant de la Naumachie au Grand Théâtre en passant par les Arènes aux Gladiateurs, la Tauromachie, ou le Grand Casino...

Ainsi, ils assuraient les jeux et les loisirs de la ville. En faisant rénover et réaménager l'ancien Prado en université, les rois comblèrent aussi la soif d'arts et de savoir de la cité. Enfin, Madreid jouit de plusieurs jardins : le Jardin Royal, le Jardin Tropical, le Jardin Expérimental des Sciences, ainsi que le Palais Végétal. Elle profite aussi de la Grande Académie de Beaux-Arts d'Espanyia.

Les rues de Madreid sont recouvertes d'une texture chimique vitrifiant les pavés qui les composent. Cette vitrification donne un aspect flamboyant qui fait miroiter les rayons de l'astre de vie. Sous ce vernis, les pavés adoptent une couleur dominante pour chaque grande rue. Ainsi, l'avenue qui mène à l'Escurial revêt le blanc de la noblesse, et la rue du Grand Casino le vert de l'espoir...





"Comparée à Londra, Madreid était d'une beauté pure. Quand on voit son ombre de loin, sa muraille de granite d'un noir absolu (semblable à celle autrefois aperçue dans le port de La Roche), elle semble plutôt repoussante, mais, une fois entré dans la cité, les murs, l'architecture, les jardins vous font tourner la tête et vous somment avec allégresse de vous y attarder. À Madreid, on ne trouve pas de quartiers malpropres, la maison la moins riche sera construite en pierres de taille."

Extrait des chroniques de Don Francisko.

Organisation Sociale

La "Merveilleuse", si elle n'égalise pas Londra pour ses prouesses architecturales, possède tout de même un point commun majeur avec la capitale granbretonne : sa prédilection très marquée pour les esclaves ou autres domestiques. De fait, elle pourrait choquer tout Français ou autre Européen venant pour la première fois dans la capitale espanyienne. La population madreilène comprend environ 125 000 serviteurs. Chaque palais possède au minimum dix travailleurs de ce genre. Pour éviter la surpopulation parmi cette classe sociale à forte natalité, les savants font ingurgiter à ces serfs une potion qui diminue temporairement la fertilité, mais qui, à la longue, cause une stérilité définitive. Cette classe sociale, bien souvent originaire des provinces extérieures de l'Empire, a été longtemps maltraitée, mais elle a récemment retrouvé une certaine dignité, sous les pressions répétées des tribuns du peuple, qui ont intercédé auprès du roi en faveur des serviteurs. Les esclaves des provinces extérieures bénéficient de meilleures conditions d'existence, mais les esclaves étrangers à l'Empire subissent toujours le bon vouloir de leurs maîtres et vainqueurs. Pour réguler la population de cette classe sociale, des marchands ont créé dans les provinces extérieures des "fermes à esclaves", qui constituent de véritables "mines d'or".

Deux autres classes, noblesse et bourgeoisie, constituent ensuite une part importante de la population madreilène. Si leur proportion est aussi élevée, c'est à cause de la sélection que le jurat de la Justice établit personnellement. En effet, le seul moyen de pénétrer dans les murs de la Cité Extérieure est d'être prince, prince-marchand, universitaire du Prado, ou militaire de l'une des armées protectrices de Madreid. Dans ce cas, si ce guerrier est d'un grade inférieur, une potion d'anti-fécondité lui est prescrite, mais moins radicale que celle d'un esclave (tous les ans, un jet réussi sous POU x 6 indique le maintien des facultés viriles). S'il s'agit d'un guerrier d'un haut grade élevé, il se voit anobli et doté d'un palais de la ville comme demeure.

Les savants qui ont obtenu un poste au Prado sont promis à un bel avenir, quoique leur tâche soit assez lourde à Madreid. En effet, ces enseignants sont confrontés au manque de motivation des étudiants et comprennent vite qu'un transfert vers une autre université serait plus profitable à la pratique de leur passion. Toutefois, ils sont très bien payés (salaire mensuel minimal de 10 O et l'un des palais de la capitale comme logement) et l'on tire une certaine considération d'avoir passé quelques années au Prado. Si l'enseignant fait partie des meilleurs, le jurat des Sciences peut lui proposer un laboratoire individuel.

Du fait de l'importance des classes aristocratique et bourgeoise, Madreid est toujours en fête. Les arènes sont toujours pleines de monde ; les jardins et les rues ne désemplissent quasiment jamais. Les artistes qui exécutent un spectacle dans la capitale viennent à l'origine de l'extérieur, mais, s'ils sont très appréciés, un mécène pourra les installer à l'intérieur, dans un logement gracieusement prêté.

Population de Madreid

Humains

Esclaves/Domestiques/Ouvriers	125 000
Artistes/Comédiens/Musiciens	4 000
Scientifiques/Erudits/Prêtres	2 000
Guerriers	4 000
Marchands	45 000
Nobles	45 000
Fermiers/Eleveurs/Pêcheurs (hors les murs)	25 000
Total	250 000

Organisation Politique

La capitale d'Espanyia était autrefois dirigée par l'archiduc de Madreid, mais la ville a appris à se passer de ce haut-dignitaire. Effectivement, les archiducs, qui ont jadis constitué la plus haute autorité directe sur Madreid, ont dû s'entourer de collaborateurs pour administrer la ville, et se sont de plus en plus déchargés sur eux. Ces derniers ont finalement appris à agir d'eux-mêmes sans recevoir les ordres archiducaux. Après avoir démontré leurs aptitudes et leurs compétences, ces collaborateurs ont demandé à devenir indépendants des archiducs et responsables devant les rois seuls. À cette époque, le délégué au commerce était appuyé par le grand argentier et le grand-maître de la guilde marchande. Dans ces conditions, il était difficile de refuser l'évidence, et le roi dut retirer ses pouvoirs à l'archiduc, qui conserva comme seul droit le port de son titre (honorifique). En épousant le frère du roi, la dernière descendante de la famille de Madreid transmit par les liens du mariage le titre archiducal à son mari puis à son fils aîné Osric. Bien que sans charge, Osric n'en est pas moins l'un des nobles les plus influents et respectés de la Cour, même si le fait d'être le neveu du roi doit y être pour quelque chose.

La ville de Madreid est aujourd'hui dirigée par des jurats. Ceux-ci possèdent une large liberté d'action, mais doivent suivre les ordres éventuels des secrétaires d'État. Au cours des années, ils





se sont à nouveau retrouvés subordonnés et quasiment intégrés aux ministères rattachés à leur charge. Ils sont au nombre de quatre : le jurat du Commerce, le jurat de la Justice, le jurat de la Défense de la Cité, et le jurat des Sciences. Le jurat du Commerce est celui qui a le plus de pouvoirs à cause de la forte influence de la guilde marchande dans la ville. Il s'occupe de la collecte des impôts, de la délivrance des patentes aux commerçants, de la surveillance de la masse des serfs et serviteurs, du maintien de l'ordre sur les docks et dans les entrepôts. Au-dessus des jurats, on trouve les quatre secrétariats d'État, qui dirigent les ministères du pays, et plusieurs haut-dignitaires : les secrétaires d'État délégués à la Guerre, à la Marine, aux Affaires Extérieures, et à l'Intérieur ; le grand chambellan (délégué à la Chambre du Roi), le chancelier (garde des Sceaux), et le grand argentier (délégué aux Finances).

Ces hauts-dignitaires assistent le roi, ainsi que les quatre ministres d'État élus à vie. Actuellement, il s'agit de Don Francisko, recteur du Prado et historien de Cour ; Don Donatio, premier chêvetain de l'Armée Impériale ; Don Ariuso, archevek de Madreid ; et le marquis Josef de Beretia, conseiller de l'empereur. Toute cette foule de conseillers se réunit autour du roi au sein du Conseil d'État, établi selon des coutumes ancestrales et bien spécifiques.

À côté du Conseil d'État, l'assemblée du Sénat, composé de conseillers juridiques, entérine les lois votées par le roi et son gouvernement. Cette assemblée peut opposer aux ordonnances royales une certaine résistance grâce au "droit de remontrance", mais ce privilège est risqué, car le roi peut dissoudre l'assemblée. Le Sénat se réunit à dates fixes. Les grandes sessions ont lieu lors des conférences annuelles de Madreid.

Organisation Militaire

Trois troupes régulières s'occupent d'assurer la sécurité des quartiers de la capitale : les aiglons de Madreid, les dragons du roi, et les vigies madreilènes. Les deux premières compagnies sont entretenues par le trésor royal, tandis que la troisième est financée par la guilde marchande. Chaque troupe a sa fonction. Les aiglons sont des guerriers vétérans chargés de surveiller les rues et les remparts de la ville ; les dragons sont employés à protéger l'Escurial ; les vigies sont affectées à la garde de la Forteresse de Marbre et du quartier des docks.

Les aiglons, au nombre de 2 000, sont des guerriers qui contrôlent et arpentent la ville pour y maintenir la paix. Lors d'un attroupement, ils arrivent sur place en une dizaine de minutes. En effet, des gardes observent les quartiers de la Cité Extérieure depuis le haut des bâtiments et le long des remparts pour éviter tout débordement. De plus, les juges madreilènes font appel à eux pour mener les enquêtes (ce qui ne veut pas dire qu'ils les mènent de façon correcte...). Leur chef actuel est Kostis le Rouge, un redoutable Galizien au corps couturé de cicatrices. Son manque de raffinement fait qu'il n'est pas souvent convié à la Cour, mais c'est un excellent capitaine de guerre.

Les Dragons du Roi, au nombre de 750, sont des gardes d'élite divisés en trois sections : les Dragons de Bronze, chargés de surveiller le palais et les jardins ; les Dragons d'Argent, qui constituent la garde personnelle de la reine, des princes, et des princesses de sang ; les Dragons d'Or, qui sont la garde personnelle du roi. Chacune des sections comprend 250 hommes. Leur chef est le marquis Erico de Navaja, un Castiyan d'une quarantaine d'années. Sa place lui a été confiée plus par la grâce du roi que pour ses talents de combattant, même s'il n'est pas mauvais guerrier. De plus, son poste d'officier en chef est une bonne chose pour les dragons, car il sait les commander.

Les vigies madreilènes à l'effectif de 1 000 sont d'anciens mercenaires de la guilde marchande, dont on dit qu'ils "meurent mais ne se rendent pas". La Forteresse de Marbre est d'ailleurs réputée imprenable... Leur garde du quartier des docks est en tout cas admirable. Lorsque l'Escurial leur demande de rétablir le calme que la guilde marchande ou une manifestation paysanne ont troublé, les vigies règlent le problème en évitant le plus souvent toute escalade. Leur chef, le vicomte d'Espada, est l'un des meilleurs escrimeurs du pays. Une quatrième compagnie est basée dans la capitale. Elle n'a aucune tâche particulière, mais est cantonnée près de la Cour car placée sous le commandement direct du roi. Ces nobles-guerriers d'élite, pour la plupart des Madreilènes, sont appelés les Ermites de San Jerónimo. En raison d'un entraînement particulier, ces chevaliers sont capables de se débrouiller en territoire étranger et peuvent se transformer en mercenaires ou en espions pour une mission spéciale sur ordre du roi. Au nombre de 250 hommes, ils sont répartis dans toute l'Europe et divisés en escadrons de 50 chevaliers.

Sectes et Sociétés

La société la plus puissante de Madreid et du pays est la guilde marchande d'Espanyia avec sa Forteresse de Marbre. Elle a non seulement la possession dans la ville de bâtiments, faisant généralement partie des plus grands, mais aussi la gestion de tout un quartier. Elle doit veiller à la tranquillité de Madreid, ainsi qu'à la prospérité de l'Europe occidentale, où elle est implantée dans chacune des grandes villes. De fait, son influence internationale monte jusqu'au roi. (cf. L'Espanyia) L'Église du Sincère Repentir espanyienne est aussi importante que la guilde. Elle célèbre de temps en temps dans la Cathédrale de l'Age d'Or des cérémonies grandioses, qui illustrent magnifiquement la force et l'influence de l'Empire du Milieu.

De plus, son chef, l'archevek de Madreid, ministre d'État, possède également une grande influence auprès du roi. Toutefois, l'archevek reste subordonné à l'autorité du prophète d'Italia, chef suprême de l'Église, qui siège dans un palais-forteresse en Italia. (cf. La France). La plus puissante structure ensuite est composée des compagnies madreilènes qui jouent les trois rôles de police, d'armée et de services secrets pour l'une d'entre elles (les ermites de San Jerónimo). Les candidats à l'une des compagnies impériales doivent au préalable avoir rempli une carrière martiale dans





l'Empire, ensuite avoir suivi une formation militaire au collège de guerre, enfin passer avec succès les tests des doctes-psychologues et des doctes-médecins. Les élèves-guerriers du collège de guerre du Prado sont obligatoirement des fidèles du Sincère Repentir, et soit des vétérans (cinq ans minimum de carrière militaire), soit des guerriers d'élite (membres de certaines troupes classées comme telles)... Les candidats aux vigies madreilènes peuvent signer leur adhésion aux casernes de la guilde dans toute sa zone d'influence (Europe occidentale). Après trois ans minimum passés comme mercenaires au service de la guilde, les éléments les plus capables sont autorisés à demander leur mutation à Madreid. Toutefois, il leur faut patienter un certain temps avant d'y obtenir un poste.

Le Cercle de la Vérité est une société de philosophes divisée en deux sortes de membres. D'un côté, le Cercle de la Vérité Intérieur regroupe des érudits dirigés par Don Valencio lui-même. Ceux-ci débattent de nombre de questions déplacées dans le monde de l'Après-Tragique Millénaire : le sexe des anges, la localisation du Bâton Runique, l'existence de la magie, etc, mais la question la plus débattue demeure l'opportunité de retrouver un Age d'Or malgré les périls dus à ses armes de mort. De l'autre côté, le Cercle de la Vérité Extérieur rassemble des courtisans, des mécènes, attirés par le charisme et les idées de Don Valencio. Ces membres honorifiques soutiennent le Cercle de la Vérité par des dons financiers et des appuis politiques.

> "L'Age d'Or n'est qu'un mythe de l'humanité pour s'abuser avec des utopies. La nature de l'homme est de se battre, ce n'est point une faute, et cette époque en vaut bien une autre..."
>
> **Don Valencio le Sage, fondateur du Cercle de la Vérité.**

Personnalités

Philepe III le Bon

Philepe III, malgré son âge, est un homme encore charmeur. Il règne sur l'Espanyia depuis plus de vingt ans. Il est monté sur le trône à dix-huit ans. Avant d'être sacré empereur, il a reçu des prêtres l'éducation due à l'infant qui allait devenir roi. Pendant ces années, il montra une inattention aux matières littéraires et historiques. Il ne se montra pas non plus brillant dans l'apprentissage de la diplomatie. Il fut même dit de lui qu'il était un "infant rebelle". Alors que les diacres du Sincère Repentir allaient réussir à faire déshériter Philepe III, son père Philepe II mourut, et il prit sa place. Philepe est un homme de bonne volonté, qui veut améliorer la vie de ses sujets. Mais, n'étant pas diplomate, il est obligé de faire appel à ses vassaux, qui bien souvent abusent de lui.

Il se laisse influencer aussi par son entourage : sa femme, sa maîtresse, le reste de sa famille, mais aussi des personnes caractérielles, comme certains conseillers ou les dirigeants de provinces. Laissant ses vassaux, qui déforment souvent les ordres royaux, diriger son pays, Philepe est un courtisan, quittant sa cour pour rejoindre la légendaire Parye ou la cour du czar Aleksandre V à Kerninburg. Philepe essaye toujours d'éviter tout conflit : "le sang des hommes n'est pas fait pour couler", dit-il toujours. Ce n'est d'ailleurs pas un guerrier. Sans ses nombreux gardes du corps, il serait perdu face à un vulgaire assassin. C'est pourquoi il possède une garde personnelle qui lui permet de dissimuler sa couardise. Philepe possède une maîtresse, Dame Gabriela d'Enamora. Son épouse ne lui a jamais suffi. Il en est déjà à sa troisième maîtresse et les deux précédentes sont mortes étrangement... D'elles, il n'a jamais eu d'enfants. Il a eu son fils unique, Alonz, avec sa femme.

Philepe III d'Espanyia

Roi d'Espanyia et Empereur du Milieu

FOR 11 **CON 10** **TAI 16** **INT 15** **POU 9**
DEX 15 **APP 20**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Aucune

Armes : *Rapière* 55%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Arbalète Moyenne* 44%, Dégâts 2D4+2, Portée 60 ; *Lance de Tournoi* 33%, Dégâts 1D8+1+MD *, PdS 15 ; *Bouclier Entier* 35%, Dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22.

* *Modificateur aux Dégâts du cheval*

Compétences : Art (Chant) 93%, Baratin 39%. Déguisement 73%, Eloquence 37%, Europe du Tragique Millénaire 95%, Jeu 43%, Langue Nationale (Espanyien) 95%, Littérature 41%, Marchander 93%, Monde Ancien 43%.

Valeurs : Statut social, possessif, amour, sens du respect, réputation, couard.



Osric

Osric est un homme noble très respecté en Espanyia : c'est le neveu même de l'empereur. Son père, le frère de l'empereur, a abandonné le titre d'archiduc de Madreid très tôt, conservant celui de duc de Nouvelle-Castiya, transmissible au frère d'Osric. Dès l'enfance, Osric avait été promis à une noble de Madreid, mais celle-ci est morte avant leur union.

Osric a décidé de parcourir le monde d'aventure en aventure, non seulement pour mieux le connaître, mais aussi pour initier ses compagnons à l'art de la guerre, chère à tous les Espanyiens. Il veut également montrer à la Cour Impériale qu'il est capable d'assumer bien plus que ce titre honorifique d'archiduc. Autrefois, l'archiduc de Madreid gouvernait la capitale espanyienne pour son roi et portait aussi le titre suprême de la noblesse. Tous les nobles étaient responsables devant lui et lui n'était responsable que devant le roi. Aujourd'hui, Madreid se passe d'Osric et les nobles n'ont plus d'intermédiaire entre eux et le roi.

Il n'est conseillé que par des nobles qu'il sait loyaux ou par ses personnes de confiance, Lydia et Eva. Lydia admire son maître et lui obéit, ainsi qu'il sied aux nobles espanyiens, mais elle n'apprécie pas qu'un "petit paysan" lui manque de respect. C'est une jeune Moscovite et elle sert de garde du corps à Osric. Eva, elle, sert de "garde des sceaux" à son maître. Quand une personne entre dans son cercle d'amis, elle ne conçoit pas qu'il lui manque de fidélité... Quand elle décide quelque chose, elle le fait jusqu'au bout. Eva est Gasconne d'origine et elle a suivi l'apprentissage d'érudite. Lydia et Eva ont 31 et 32 ans.

Pour avoir des revenus plus importants, Osric a investi dans une bijouterie et une auberge madreilènes et dans un bateau marchand qu'il loue. En plus de son palais à Madreid, il est le propriétaire de toute l'Île Formentère, l'une des Îles Baléryas (cf. La Lyanuria).

Osric de Madreid

Archiduc de Madreid

FOR 14 **CON 14** **TAI 13** **INT 17** **POU 15**
DEX 17 **APP 17**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Aucune/Plaques + Heaume (1D10+2)

Armes : *Épée à 2 Mains* 55%, Dégâts 2D8+MD, PdS 18 ; *Arbalète Lourde* 44%, Dégâts 2D6+2, Portée 80, Tirs 1/3 ; *Rapière* 33%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Bouclier Entier* 35%, Dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22.

Compétences : Art (Musique) 50%, Art (Stratégie et Tactique Militaire) 60%, Baratin 75%, Evaluer 53%, Jouer du Luth 51%, Langue Étrangère (Français) 61%, Langue Nationale (Espanyien) 95%, Maîtrise Technologique 25%, Marchander 93%, Monde Naturel 53%, Orientation 58%, Scribe 21%.

Valeurs : Obstiné, ambitieux, choix, pédagogue, honneur, goût de l'inconnu.

Sites Intéressants

L'In Pace Royal de Madreid

La Tour des Lamentations

Cette tour constitue une masse de fortifications. Elle s'élève sur quelques dizaines de mètres, et encadre le côté nord des portes blindées de l'In Pace. Elle est habitée par quelques prisonniers enfermés dans leurs cellules. Celles-ci sont desservies par un étroit escalier central en colimaçon. Elle représente un symbole de l'autorité royale, comme la Bastille dans l'ancien Paris. C'est ici que résident les rares détenus nobles, qui sont bien souvent graciés par le roi quelques mois après. Ceux-ci reçoivent une suite de cellules richement décorées.

La Tour de la Chaise

Cette tour occupe le côté sud des portes blindées. Elle est plus basse. A demi enterrée, seuls certains étages sont visibles. Les premiers étages, non visibles, sont des salles de torture. Les trois derniers forment une seule et grande pièce chacun, et contiennent une imposante chaise à l'allure bizarroïde. Les personnes qui siègent sur cette espèce de trône sont tous des captifs. Cette chaise est en fait un instrument de supplice employé par les anciens New-Yorkais. Il s'agit bien sûr d'une chaise électrique ! Plusieurs savants la branchent sur des milliers de volts afin de l'activer. Cette sentence, que seul le roi peut ordonner, est appelée le "jugement dernier". C'est un châtiment public : celui qui le veut peut aller voir l'âme du condamné "voltiger" dans l'au-delà.

La Cité Extérieure de Madreid

L'Université des Sciences du Prado

Le Prado est une excellente université... enfin, pour les riches ! En effet, le prix d'une année d'étude est très élevé. L'université madreilène possède des enseignants considérés comme les meilleurs professeurs d'Espanyia (les meilleurs étant en fait en Vieille-Castiya). Pour la plupart, les étudiants du Prado sont des enfants de riches qui paient leurs études. Les classes aisées sont persuadées que leur fils qui vient du Prado est dix fois meilleur que le Castiyan provenant de Sal'manc. En fait, le Prado se veut un établissement de bonnes familles et de grand renom au point que le Conseil Rectoral met en place un pourcentage de réussite quel que soit le résultat des épreuves de fin d'année. Le résultat de cette politique fait que les apprentis sont de moins en moins studieux et espèrent toujours qu'on va leur donner le diplôme, ce que font les maîtres la quasi-totalité du temps. Ainsi, il arrive que lors des Conférences Scientifiques de Madreid (organisées lors des Grandes Conférences de la capitale), un laborio soi-disant


La Tour Voluptueuse
Forteresse de Marbre
14
Les Ambassades et Consulats
13
10
7
12
9
15
L'In-Pace Royal
Université des sciences du Prado
11
L'Escurial
6
Tour des Lamentations
Grande Académie des Beaux-Arts
La Cathédrale de l'Age d'Or
Tour de la Chaise
Les Docks
8
MADREID

Madreid



scientifique prenne la parole et croie discourir de science alors qu'il ne parle que d'hypothèses fumeuses et de théories pseudo-savantes !

Le Prado, antique musée, a été réaménagé, redécoré, et agrandi, tandis que les œuvres qui l'occupaient ont regagné l'Escurial. L'université se compose de plusieurs ailes, qui forment une étoile. On en compte cinq et chacune est confiée à un collège.

1) Collège de Sciences Naturelles

Sous cette aile, l'université abrite les apprentis en biologie, médecine et psychologie. Un clan d'une cinquantaine de médecins occupe la majeure partie des salles du bâtiment pour offrir aux Madreilènes des soins médicaux dans le cadre d'un important hôpital ouvert à qui peut payer ses soins. Les doctes assurant ce service sont triés sur le volet pour que l'hôpital soit classé comme le meilleur du pays. Des malades déjà condamnés par les saigneurs-purgeurs ont pu y être sauvés grâce à leur talent.

Le corps des psykiseutes, au nombre impressionnant de deux cents cinquante, envahit chaque jour une multitude de cabinets particuliers pour accorder aux Madreilènes un soutien moral contre force écus. D'ailleurs, les prêtres de la cathédrale voient beaucoup moins de personnes que les psychologues du Prado !. Les futurs serviteurs des Madreilènes et surtout de Sa Majesté Impériale doivent se présenter ici pour passer des tests.

2) Collège de Sciences Physiques

Ce bâtiment abrite les apprentis, laborios, et maîtres en mécanique, énergétique et alchimie. Les "doctes-mécaniciens" tentent, tant bien que mal, de conserver les machines dont la cité est équipée. Les "doctes-énergéticiens" sont de moins en moins nombreux dans la capitale. Autrefois, ceux-ci cherchaient vainement l'origine de la source d'énergie dont jouit la ville. En fait, l'électricité de Madreid vient du barrage hydro-nucléo-électrique du Lac d'Eskond' (cf. La Lyanuria). Elle traverse par des souterrains profonds et secrets toute la Nouvelle-Castiya.

Aujourd'hui, quelques-uns d'entre eux restent pour surveiller l'antique métropolitain. Les "doctes-alchimistes" n'ont pour autre tâche que la réalisation des fusées d'artifices, afin d'illuminer le ciel lors des nombreuses festivités. Ce petit attroupement de chimistes est dirigé par des artificiers de Parye.

Un dernier corps d'une trentaine de "doctes-physiciens" étudie là salle de commande de l'Escurial, cherchant à la remettre en état optimal de fonctionnement. Ce collège comprend environ 500 savants et c'est le plus actif.

3) Collège d'Histoire

Ce collège est composé, en plus des salles de cours, d'une immense bibliothèque et d'un musée. Le doyen d'histoire, Don Carnavonyia, ne cesse d'enrichir le musée par ses nombreux voyages.

La bibliothèque possède de vieux écrits racontant toute l'histoire de la nouvelle dynastie royale d'Espanyia écrite par un seul historien, Don Francisko, recteur du Prado.

4) Collège de Musique

La musique est un art extrêmement apprécié à Madreid. Malheureusement, les élèves formés ici ne sont que des tâcherons qui se vantent d'être les meilleurs musiciens du monde. En réalité, il ne produisent que des nullités. Le plus ridicule est que ces "œuvres" sont appréciées par les femmes précieuses de la Cour et, par propagation, par toute la noblesse et la haute-bourgeoisie. Les meilleurs concerts de la capitale sont ceux organisés par des musiciens étrangers à la ville voire quelquefois au royaume.

5) Collège de Guerre

Aussi étonnant cela soit-il, les Espanyiens considèrent la guerre comme un art et comme une science. Ainsi, ils ont créé ce collège pour former l'Armée Impériale madreilène. Après un petit tour chez les "doctes-psykiseutes", les mercenaires (aucun novice n'est accepté, il faut avoir travaillé déjà dans une Grande Compagnie de préférence espanyienne pendant 5 ans) sont entraînés très durement pour devenir, pour les meilleurs d'entre eux, des dragons royaux. Pour les plus mauvais, ils se verront incorporés dans les tercios ou, pire, les dovaques de l'Armée Impériale.

La Grande Académie de Beaux-Arts

Dans cette académie sont formés les plus grands architectes, peintres, sculpteurs, estampeurs, mosaïstes... d'Espanyia. Sa réputation s'est même propagée en Italia, berceau des plus grands artistes d'Europe, mais aussi dans la lointaine Moscovie. La plupart des néophytes espanyiens qui entrent dans cette école tentent avec succès le Concours Artistique de Madreid. Les élèves étrangers qui rentrent chez eux reçoivent bien souvent les faveurs de leur souverain.

Les Arènes

Des arènes prennent place depuis quelques siècles dans la cité de Madreid. Elles sont toutes des copies conformes des amphithéâtres de l'Empire Romain. Certaines même ont été réalisées pour reproduire des scènes communes lors de cette prestigieuse époque impériale, telle l'Arène aux Gladiateurs ou la Naumachie de Poseydon.

6) L'Arène aux Gladiateurs

Au plein cœur de la ville, l'Arène aux Gladiateurs est animée toutes les semaines par des combats. C'est ici que s'entraîne en grandeur nature la future Armée Impériale madreilène contre d'éventuels volontaires, des condamnés, ou, pendant les guerres, des prisonniers étrangers. Ces opposants sont peu nombreux à s'en sortir car, avant d'affronter les néophytes mercenaires madreilènes, ils subissent les attaques des fauves (pumas, panthères, lions, léopards... venus d'Afrik), et, pour les grandes festivités, des animaux mythiques (comme les jaguars de guerre soumis en Europe Orientale par le duc Hawkmoon de Köln, un chien à trois têtes à l'image de Cerbère, etc).



7) Le Grand Théâtre

Les comédiens s'y produisant jouent comme dans un théâtre à l'antique : en plein air face à des gradins emplis de spectateurs. Le responsable du théâtre est un grand amateur de pièces. Il choisit lui-même les troupes théâtrales et veille à ce que les représentations demeurent de tout premier choix.

8) La Naumachie de Poseydon

Proche du Canal de Madreid, le Bassin de Naumachie est à l'extérieur des remparts de la cité. Lors des grandes festivités, plusieurs galères remontent le Taj' et le Canal de Madreid pour accoster dans le bassin. Les combats navals auxquels l'arène a droit sont splendides et sont davantage prisés par les dames car les pertes sont normalement matérielles et non humaines.

9) Le Grand Casino L'Enfer du Jeu

Dans cette arène située sur la Place Verte, couleur de l'espérance, les gradins sont moins nombreux, mais plus grands en surface. Les spectacles y sont rares. En fait, cette arène est un immense casino. Les différentes plates-formes qui forment les gradins constituent des niveaux de jeu. Plus on descend, plus les sommes sont importantes. Dans l'orchestre (au centre, en bas), ce sont plusieurs milliers de souverains de bronze qui sont joués dans la même soirée.

10) La Tauromachie Royale

Constituée de la traditionnelle tauromachie espanyienne, l'arène madreilène s'allonge à l'ouest pour former un grand parc de courses. Avant chaque corrida, de traditionnelles courses de chevaux et de taureaux sont organisées.

Les Pèlerins du Ciel

Plusieurs dirigeables armés sont présents dans la capitale. L'un d'entre eux propose aux habitants des voyages aériens à travers l'Espanyia et même l'Empire du Milieu : Naples, Palerme, Delfes, Rhodes, etc. Quoi donc de plus romantique que la mer à perte de vue sous un ciel crépusculaire ?

La Tour Voluptueuse

Ce bâtiment est un ancien building. Il compte une vingtaine d'étages et est desservi par deux ascenseurs à énergie hydraulique. Il faut juste s'accrocher à l'arrêt de l'appareil pour ne pas se retrouver étalé sur le sol ou projeté contre le plafond !.

Les quatre premiers étages sont un fastueux restaurant, le plus réputé de la ville. Les huit suivants sont un immense casino, le plus grand de toute la capitale. Les étages supérieurs sont un gigantesque lupanar. A chacun d'eux correspond une suite avec une courtisane différente.

Le dernier étage, la suite la plus somptueuse de toute la tour, sert de logement à une jeune et belle patronne, la fameuse Claudia Cerria, qui invite elle-même ses "hôtes".

Les Jardins et Aquariums

11) Le Jardin Royal

Le Jardin Royal entoure l'Escurial sur plusieurs hectares. C'est ici que viennent flâner les grandes dames de la cité. Les différents artistes-jardiniers l'ont réalisé à la mode anglaise.



12) Le Jardin Tropical

Des plantes exotiques y sont placées. Dans leur enclos, les plantes reçoivent le soin de nombreux jardiniers qui recréent les conditions d'environnement dont chacune est issue. Depuis les voyages incessants de Don Carnavonyia, plusieurs botanistes l'accompagnent pour découvrir d'autres merveilles végétales : jeebies, mesméroses, etc.

13) Le Jardin Expérimental des Sciences

Entre les murs de ce bâtiment interdit, plusieurs "doctes-herboristes" cherchent à obtenir de nouvelles espèces moins dangereuses de certaines plantes mutantes (chênes cuivrés, ronces mouvantes, etc.) pour servir de gardiens végétaux. D'autres tentent de créer un environnement artificiel plus efficace que la nature pour la vie végétale.

14) Le Palais Végétal

Ce nom désigne une immense cloche de verre servant de véranda. La lumière qui la traverse se réfléchit sur les feuillages des plantes exotiques ou mutantes (certaines créées sur mesure), propageant différents tons de vert dans les rues qui entourent ce jardin enchanteur.

15) La Mer de Madreid

Dans un bâtiment octogonal, des doctes se sont amusés à restaurer des aquariums. On peut y voir de magnifiques espèces de créatures aquatiques tels le poisson-clown ou l'anémone, et d'autres espèces typiques du Tragique Millénaire comme des hybrides de poisson-pierre...

Les Docks

A l'extérieur de ses murailles, la cité abrite au sud un port destiné uniquement à l'usage des marchands ; ceux-ci ont tout de même consenti à quelques nobles influents dans le pays d'y placer un bateau pour se déplacer sur le Canal de Madreid.

Les docks de Madreid restent la propriété de la guilde marchande bien que l'Armée Impériale en ait l'usufruit. Autour des docks, aucun bâtiment ne sert aux habitants. Ce ne sont que des hangars stockant les marchandises, que négocie la guilde marchande. La protection nécessite un service à part. Etant placée sous la gérance des marchands, la guilde doit s'occuper de cette protection à ses frais. Ceci explique la création des vigies madreilènes.

Le Canal de Madreid qui relie les docks au Taj' est lui aussi placé sous la surveillance de la guilde marchande. Sur tout son long, le Canal est orné de tours défensives. Cette protection a évité que des pirates s'installent dans le Canal comme à Parye sur la Seyn. Seuls les bateaux mandatés par les vassaux du roi ou par la guilde marchande sont autorisés à y mouiller.

Mais, avec le déclin de l'Empire et une bonne bourse, on peut toujours passer. Le problème d'une telle infraction est que, de temps à autre, quelques raids d'inspection descendent le Canal.

Les Ambassades et Consulats

Vu l'importance administrative de Madreid, les plus grandes nations européennes y ont placé une ambassade. Dans le quartier des ambassades, la ville est agitée de différents complots (chantages, corruptions, enlèvements...). Toutes ces machinations se font bien sûr dans la plus grande discrétion et seules les ambassades possédant un réseau imposant d'espions en sont informées. Vu l'influence de l'Espanyia sur l'Église du Sincère Repentir et la guilde marchande (et vice-versa), les diplomates prennent garde à ne jamais gêner les relations politiques de l'Empire du Milieu avec autrui sous peine de provoquer de graves incidents diplomatiques.

Les ambassades, comme les autres palais madreilènes, possèdent un important service. Les fonctions administratives dont elles ont la charge les transforment en de véritables fourmilières bruissantes d'activité.

16) L'Ambassade de Parye

Faite d'un marbre cristallin, cette ambassade rappelle la Cité de Cristal. Dirigée par un marchand de Parye, elle sert uniquement à maintenir un homme près du siège occidental de la guilde marchande. L'ambassadeur, Vinsang Rubis, a reçu les honneurs de Philepe III, qui aime beaucoup la Cité de Cristal. Dans l'Escurial, Vinsang possède son propre appartement, vide la plupart du temps. L'ambassadeur de Parye préfère passer ses soirées dans la Tour Voluptueuse et autres lieux de loisirs qui lui rappellent sa ville natale.

17) L'Ambassade de Moscovie

Le jeune frère d'Aleksandre V, Iven de Kerninburg, voïvode de Cracovie, dirige cette ambassade. Comme l'ambassadeur de Moscovie à Parye, son but est d'espionner la puissance granbretonne, mais également de servir de relais entre les guildes marchandes d'Espanyia et de la Baltik. En Espanyia, Iven peut profiter d'une ambassade granbretonne très dynamique et d'un connétable de l'Ordre du Loup, Soler de Kerdolann (cf. Pour Qui Sonne le Glas), toujours en action, souvent présent à Madreid et "s'inquiétant" encore et toujours de Philepe. Intelligent et observateur, il a pu s'apercevoir rapidement de la supercherie et de la ruse des Granbretons. Il peut lui aussi jouir des honneurs de la Cour, que le roi lui accorde, aimant beaucoup le frère d'Iven. Il essaie constamment d'ouvrir les yeux de Philepe sur le danger que représentent les Granbretons, mais en vain. Un escadron de cinquante faucons des steppes sert à protéger l'ambassadeur.

18) L'Ambassade de Granbretanne

L'Espanyien qui a érigé ce bâtiment a longuement étudié l'architecture granbretonne. Il a construit l'ambassade dans le même style que les palais de Londra, dans un contraste de styles difficilement supportable. Le génie de cette œuvre résulte dans sa fusion parfaite avec le reste des bâtiments. Cette ambassade impressionnante grouille d'un personnel colossal de Loups, Renards, Serpents, Visons... dirigé par Ceevy Deng, un Renard totalement dévoué à la cause de Kerdolann. Ceevy Deng a fait de l'ambassade



un centre très actif. Le corps des Serpents cherche toujours des moyens pour neutraliser les machines offensives et défensives espanyiennes à partir des plans que Renards et Chameaux volent habilement. Les Visons, regroupées dans une aile à part, sont utiles lorsque des troupes rentrent (secrètement) dans l'ambassade ou lorsqu'il faut séduire quelque notable de la ville. Un escadron de Corbeaux s'est aussi installé dans l'ambassade. Ceevy organise régulièrement des fêtes, où Philepe prend toujours la place d'honneur. Ainsi, il arrive à amadouer le roi. Soler de Kerdolann vient souvent rendre visite à Ceevy pour s'informer des dernières recherches de l'ambassade afin de les communiquer à l'Empire de Granbretanne. Officiellement, il vient en tant qu'invité d'honneur de la Cour d'Espanyia, où il a trouvé sa place et un appartement à l'Escurial.

19) L'Ambassade d'Italia

Dirigée par le cousin de Xavier de Florentina (cf. La Lyanuria), l'ambassade est la plus dynamique sur le plan politique (celle de Granbretanne est la plus dynamique sur le plan de l'espionnage). L'ambassadeur de Padya, Mikel-Anj', se bat constamment auprès des vassaux impériaux d'Espanyia et du consul de Lyanuria. Il réclame éternellement l'indépendance du Duché de Naples que ni la Lyanuria ni l'Espanyia ne veulent accorder sans certaines garanties. Il réclame aussi la renégociation des traités de Roma. Ces traités accordaient au Duché de Padya tous pouvoirs sur l'Italia du Nord (non conquise). En échange, les Italiens ont du concéder d'importantes charges et s'infliger de nombreuses obligations. Ainsi, le Duché de Naples n'est plus considéré comme italien. Les Italiens ont du aussi renoncer définitivement à la Sicilia et revoir leurs ports pour que l'Espanyia puisse poster dans chacun d'eux un contingent de sa flotte. Padya a du s'engager à ce que l'Espanyia soit sa première relation commerciale à tarif privilégié et, en cas de guerre avec autrui dans le Duché de Naples, s'engager à fournir un soutien militaire à l'Espanyia (c'est le point le plus contesté de tous les traités)... Tous ces accords ont fait de l'Italia un pays très affaibli militairement, politiquement et économiquement. Par ces traités, l'Espanyia a soumis ce qui restait du Royaume d'Italia et Padya ne l'a toujours pas accepter. Avant que Mikel-Anj' ne soit désigné comme ambassadeur, ses prédécesseurs se sont livrés aux attentats (notamment à la bombe grâce aux adorateurs de la Bombe), ce qui a entraîné leur expulsion mais aussi le versement de dédommagements exorbitants en souverains d'or. Les ducs de Padya durent s'incliner et hypothéquer auprès de la guilde marchande certaines concessions territoriales et politiques, ce qui morcela un peu plus la Péninsule Italienne. Par sa remarquable diplomatie, Mikel-Anj' a rétabli en apparence le calme de l'ambassade de Padya et a fini par être apprécié du roi d'Espanyia. Plusieurs fois, Mikel-Anj' et Xavier de Florentina, le duc de Lyanuria, durent s'affronter à leur regret lors de conférences.

20) L'Ambassade de Grékie

L'ambassade de Delfes, représentant la Confédération des 500 Îles-Royaumes du Soleil, à l'origine calme et peu dynamique, s'est alliée à celle d'Italia pour une cause unique : l'indépendance totale de leurs pays. L'ambassadeur, Alexis Kalos, est beau comme un dieu (de préférence Apollon). Il a un peu l'allure d'une jeune femme mais passe souvent ses soirées à la Tour Voluptueuse à goûter aux plaisirs madreilènes. Malgré son alliance actuelle avec l'ambassade de Padya, celle de Delfes demeure toujours aussi peu influente.

21) L'Ambassade d'Aquitior

L'ambassadeur d'Aquitior est un négociant, Jan-Mark Bierthy. Il représente sa province aux yeux de la guilde marchande. Il participe activement à la guilde d'Espanyia. Quand un problème surgit en Aquitior, il le soumet à ses confrères madreilènes et ils essaient tous de le résoudre. Il intrigue aussi auprès de l'état espanyien pour obtenir une principauté marchande mais sans succès jusqu'à présent.

22) Le Consulat de Gascoigne

Cela semble assez paradoxal : le consul de Gascoigne, Pako Lorini, est un Espanyien ! Dans ces conditions, inutile de signaler que Pako est déjà dévoué à la cause de l'Empire en Gascoigne et que, s'il doit agir, ce ne sera que pour accentuer son influence dans la province. Sa seule raison d'être est de rapporter tout événement politique survenant en Gascoigne.

23) Le Consulat de Catalania

L'envoyé de la République de Catalania, Marcelo Asuncion, est l'un des plus fameux avocats de la Haute-Cour de Justice de Barcelona. C'est donc un grand juriste, doué et respecté. Il se charge de protéger les intérêts de sa province face aux appétits de l'Empire. Petit homme presbyte, il porte toujours des lunettes épaisses. C'est aussi un excellent esthète, artiste et lettré. Il se fait une joie de parcourir les ateliers de la Grande Académie de Beaux-Arts ou d'assister aux pièces du Grand Théâtre.

24) Le Consulat de Lyanuria

Le consul de Lyanuria est Doña Sidya Milkir, la tante de la duchesse Patricia de Lyanuria. Elle est consul à Madreid depuis le règne de son beau-frère, le duc Juan II de Lyanuria, père de Patricia. Ce dernier avait toute la confiance de Sidya, qui a forgé des relations privilégiées avec la Cour Impériale. Lors de son avènement, Patricia put s'appuyer sur ces avantages relationnels pour obtenir du roi certaines choses comme la quasi-disparition de l'Armée Impériale dans le duché. Sidya est très souvent convoquée par la guilde marchande à cause de la politique commerciale de sa nièce, qui cause la baisse, due aux taxes douanières, de la marge bénéficiaire des marchands. Sidya a bien sûr ordre de ne pas céder, sans non plus gâter les relations entre la Lyanuria et la guilde marchande. Sidya trouve toujours des compromis pour faire diversion courtoisement comme, par exemple, l'autorisation d'organiser à Valencia une foire exceptionnelle, qui sera accompagnée d'une fête parrainée par le duché.

25) Le Consulat d'Andaluzia

Les couloirs et les salles du consulat d'Andaluzia résonnent de l'intense activité de propagande consacrée à la lutte contre la guilde d'Espanyia et ou l'Empire de Granbretanne. Des artistes



parrainés par les responsables du consulat rédigent des pamphlets ou composent des chansons qui ridiculisent les deux premiers ennemis de l'Andaluzia. Les agents du consulat répandent ensuite ces œuvres satiriques dans tout Madreid, où elles font enrager les marchands espanyiens et les nobles granbretons. Le consul d'Andaluzia est Augusto de Silva, un baronnet. Les responsables des deux parties lui vouent une haine farouche, à tel point que l'on prend bien garde, lors de réceptions officielles, de jamais les mettre à côté du consul. Le travail du consulat, en dehors de cette activité de propagande, demeure limité aux affaires courantes.

26) Le Consulat de Galizia

Le consulat de Galizia à Madreid est dirigé par le baron de La Coron, Patricio Don Carlos, fils unique et héritier du comte de Galizia, Miguel Don Carlos. Le consul Patricio, un être à l'enfance facile mais à l'esprit critique, a étudié au sein des meilleures universités européennes. Il a aussi voyagé d'un bout à l'autre de l'Europe. De la Cité de Cristal de Parye jusqu'à l'Université de Heid'bergge. Il a ainsi rencontré de nombreux savants ou érudits.

Le grand alchimiste Hubert Dialle d'Aquitior lui a enseigné ses connaissances scientifiques, et tout spécialement la chimie des gaz, alors que le brillant philosophe de Germanie Hanz Gruppe lui a inculqué des préceptes humanistes et les principes du Culte du Vrai Dieu. Le baron Patricio, autrefois noble autoritaire attaché à son rang et à ses principes, devint un érudit libertaire secrètement converti au Culte du Vrai Dieu. Il possède une collection d'objets anciens et une bibliothèque de livres fameux. C'est un homme aux yeux et aux cheveux bruns, mais aux habits riches et colorés. Il a le goût espanyien du duel. C'est d'ailleurs un escrimeur d'un bon niveau. Il possède aussi l'amour des superbes chevaux pur-sang galiziens : sa famille en fait traditionnellement l'élevage.

27) Le Consulat de Lusitania

Les murs de ce bâtiment d'âge ancien et d'aspect modeste conservent le souvenir des mille-et-une anecdotes et quelques drames qui ont marqué le consulat au hasard des relations toujours tumultueuses entre le roi et le duché. Depuis Ruy III l'Ancien, c'est à dire depuis quarante ans, la politique des ducs consiste à ignorer superbement le consulat. Cette position implique que le duché est considéré comme une région espanyienne et non la nation lusitanienne, comme elle y aspire. Cette attitude entêtée rend les relations avec Madreid encore plus difficiles car irrégulières, avec des missions ponctuelles de diplomates. Actuellement, le consulat n'est plus habité que par un personnel réduit, qui l'entretient et l'administre sous les ordres du consul Don Diego da Jeta. Agé de quarante ans, ce dernier est rougeaud, légèrement chauve, sympathique, mais dénué de prestance. Avec l'accord des autorités, il utilise le consulat comme centre de paris pour les jeux ou les tournois, distraction lusitanienne par excellence, exposant les armes et armoiries des participants, invitant les champions lusitaniens, informant les nobles les plus fervents des courses, tournois, ou corridas de la capitale. Ainsi le consulat s'est-il reconverti !

Palais Occidental de la Guilde Marchande

Appelée par les Madreilènes la Forteresse de Marbre, ce palais est une véritable citadelle. Ses solides murs sont protégés par des guerriers d'élite de compétence égale à la garde personnelle du roi. Elle comprend plusieurs étages de bureaux, de salles de conférence, etc. Tout le premier étage est une immense banque très spacieuse. Les souterrains contiennent les coffres imprenables de dépôt d'or. La guilde comprend quelques milliers de personnes dans son personnel se répartissant entre marchands, gardes, mais aussi espions et diplomates. La Forteresse est un immense centre économique et politique. C'est ici que les grands des royaumes occidentaux viennent négocier leurs prêts. Les grands princes-marchands qui sont élus délégués de la guilde sont au courant de tous les faits qui se produisent aux quatre coins de l'Europe. Le palais est également une immense bourse où fluctuent les marchandises. En effet, les nombreux entrepôts des docks amassent des stocks importants de marchandises, dont les prix sont fixés au palais de la guilde. Les marchands, bloquant ces biens, attendent que les prix montent pour faire la plus grosse marge bénéficiaire : c'est leur rôle régional voire national. La guilde possède un autre rôle bien plus important et international. Elle doit toujours maintenir une monnaie forte, ce qui implique une entente cordiale avec les autres guildes marchandes.

L'influence de la guilde marchande sur l'Espanyia est certaine. De nombreuses régions ont une succursale importante dans leur capitale comme à Séviya avec la Tour de l'Or, à Porto, ou encore Valencia, qui offre un siège de magistrat au prince-marchand de la province. Dans d'autres, un représentant de la guilde a tout bêtement la direction comme en Eztrémadre. Son influence sur la capitale n'est pas non plus négligeable puisqu'elle a contribué à la déchéance de l'archiduc de Madreid. Lors d'émeutes, l'Escurial réclame à la guilde le rétablissement de l'ordre, car il considère souvent les marchands comme les responsables de ces désordres. De fait, la guilde marchande est représentée devant le roi par le grand chambellan, qui se charge d'élaborer des tarifs sur certains services ou marchandises (comme la tarification officielle des diseuses d'avenir). De plus, la guilde marchande possède la gérance du quartier marchand de la cité, du quartier des docks, et du Canal de Madreid, qu'elle a financés et dont elle a théoriquement l'exclusivité.

Le siège de la guilde marchande est dirigé par plusieurs grands princes-marchands élus par leurs pairs. Ils forment un conseil placé sous l'arbitrage du grand chambellan du roi (le plus grand des princes-marchands). Ces grands princes-marchands ont le droit de séance auprès du roi, et peuvent le conseiller, mais seul le grand chambellan agit, sous la direction du roi.

Le Métropolitain

Dans les ténèbres de la ville, une rame voyage. Réservé au roi et à quelques privilégiés, le métro possède trois stations à l'intérieur des remparts de Madreid. La première se situe dans le Jardin Royal, à une vingtaine de mètres de l'Escurial. La deuxième se trouve en plein cœur de la ville. La dernière est





proche de la porte qui mène aux docks, où trempe la Petite Réale, le bateau fluvial du roi. Lors de ses visites en ville, le roi utilise le métropolitain au lieu du carrosse. Hormis quelques personnes, le métro est interdit à quiconque, et, en cas d'oubli, les gardes devant les portes des stations le rappelleront à l'étourdi. C'est pourquoi le droit au métropolitain est un honneur convoité par tous les nobles madreilènes.

La Cathédrale de l'Age d'Or

Dans cette très belle cathédrale multimillénaire, de somptueuses œuvres religieuses de sculpteurs, peintres et autres artistes aussi légendaires qu'anciens ornent les murs, entre les magnifiques vitraux qui honorent les règnes des rois très repentants. Ce sont d'ailleurs ces derniers qui ont gracieusement offert ces œuvres d'art extraites de leurs collections personnelles, dont la plupart demeurent à l'Escurial.

Au centre du transept, un geyser a été créé en perçant les dalles du sol. C'est avec cette eau à plus de 80° C. que les ecclésiastiques préparent les cérémonies rituelles madreilènes nécessitant l'usage de l'élément liquide. Une torture locale employée par l'Inquisition consiste à jeter sur le condamné de l'eau sitôt extraite du geyser, afin de "purifier son âme".

Le Palais Impérial de l'Escurial

Bâti avant l'Age d'Or, l'Escurial vit depuis des millénaires. Abandonné lors du morcellement de la Péninsule Ibérik, le palais royal a retrouvé sa beauté d'antan grâce aux moines de Hiéronymite, religieux du monastère au sommet du Mont Ibléi près de Syr en Sicilia, réputés habiles bâtisseurs. Ils ont reconstruit le palais selon les anciens plans. Seule la disposition des salles est différente. L'Escurial se divise entre le palais royal et un vaste monastère. Les rois très croyants d'Espanyia ont attribué, comme par le passé, une partie de leur demeure aux religieux. Le quart de l'Escurial constitue leur domaine. Tous les infants d'Espanyia y ont leurs appartements où ils résident. Quelques personnalités ou ambassadeurs possèdent également leurs appartements à l'Escurial. Au sein des remparts de la ville et à l'intérieur de grilles, le palais impérial est imprenable. C'est aussi ici que le roi tient séance autour de ses ministres, conseillers, etc. La vie que Philepe mène à l'Escurial est semblable à celle des derniers Louis à Versailles. Tout geste de sa part est un événement au point qu'il se lasse de cette vie, qui lui pèse atrocement, même s'il est extrêmement narcissique. Ceci peut expliquer ses nombreux voyages en Europe, qui lui permettent sûrement de changer de cour.

Le monastère, autrefois dédié à San Lorenzo (qui auráit été sacrifié par les innocents mortels au gril ardent) dont il porte encore le nom, est rattaché aujourd'hui à San Jerónimo (qui aurait apporté et traduit le message du Sincère Repentir en espanyien, et converti les différents rois d'Espanyia) à cause des Ermites de San Jerónimo, que les moines de Hiéronymite ont fondés à Madreid.

Bien qu'il faillît perdre le trône à cause d'eux, Philepe conserve une grande attention aux conseils des prêtres. Il possède d'ailleurs plusieurs amis parmi les moines de l'Escurial. Il lui arrive quelquefois de se retirer dans une cellule du monastère loin





de la Cour, avec une simplicité qu'il dissimule à merveille lorsqu'il est avec ses proches collaborateurs. Au cours des ans, les salles du palais ont été incessamment modifiées au goût du monarque en place.

La Cour Royale

Cette cour est la plus grande de l'Escurial. Au centre trône une monumentale statue de bronze à l'effigie de Raysondon III le Victorieux. C'est ici qu'ont lieu les cérémonies officielles.

La Capilla Mayor

Cette chapelle est réservée à l'usage des hôtes du palais. Peu sont aussi belles que celle-ci, qui montre pleinement la splendeur et la grandeur des Empereurs du Milieu. De grands et superbes vitraux éclairent la chapelle de la lumière de l'astre de vie. Tous les événements religieux de la famille impériale s'y passent généralement. L'archevek de Madreid y célèbre quelquefois l'office pour le plus grand plaisir de la famille souveraine. Un grand vestibule précède la chapelle. Dedans, on peut descendre deux petits escaliers d'angle, qui mènent l'un au Panthéon des Rois, l'autre au Panthéon des Princes.

Le Palais Royal

Reconstruit à la mode bourbonienne, le palais royal constitue un enchaînement interminable d'antichambres, de chambres, de salons, et d'autres salles, qui sont toujours occupés par quelqu'un. Même les appartements du roi sont de véritables fourmilières, où grouillent laquais en nombre démesuré, ou courtisans cherchant à capter le regard du monarque. Ce dernier profite d'appartements privés fermés aux gens indésirables. Les dorures et autres frisures qui ornent les salles ne se comptent plus, tant elles sont nombreuses. Les salons de jeux et les boudoirs sont innombrables. En effet, les nobles madreilènes raffolent de ce genre de salles, si bien qu'on peut se demander si l'Escurial a été fait pour abriter le roi et sa cour, ou pour divertir la noblesse madreilène. Le Salon des Ministres et la Salle du Trône prennent place dans cette partie du palais impérial.

Le Centre Religieux

Cette partie de l'Escurial est divisée en trois parties : un monastère entourant un cloître, un collège ou séminaire pour les novices, et un couvent. Le monastère est bien entendu le domaine des ermites de San Jerónimo. L'archevek de Madreid possède également de vastes appartements dans cette partie du palais impérial.

Le Cloître

Situé au centre du monastère, ce cloître est un fabuleux jardin entretenu par les ecclésiastiques. Le roi et sa famille parcourent quelquefois les allées de ce jardin.

La Bibliothèque

Cette vaste bibliothèque bâtie sur deux étages contient des milliers de livres. Certains n'ont pas bougé depuis des années. Quelques exemplaires, les doubles ou les livres scientifiques ont été transférés à la bibliothèque de l'Université des Sciences du Prado. C'est ici un endroit inépuisable pour tout érudit. Ce lieu est encore tenu par les ecclésiastiques, qui ne cessent de l'enrichir grâce aux manuscrits qu'ils écrivent.

Séjourner à Madreid

La Cité Extérieure de Madreid n'est pas une ville de voyageurs : on n'y trouve ni auberges, ni tavernes. En effet, c'est une ville à la fois excessivement chère et extrêmement renfermée, comparable à la Cité de Cristal de Parye. Ce n'est cependant pas une ville dépourvue de visiteurs étrangers venus des quatre coins de l'Europe mais ceux-ci séjournent automatiquement chez l'un de leurs bons amis ou connaissances natifs de la ville. Ceux qui ont cette chance profitent alors pleinement des plaisirs et de la culture de cette fabuleuse capitale.

> Nous, Philepe le Troisième, Roi d'Espanyia, déléguons toute autorité au détenteur de cette missive.
>
> Tous nos loyaux serviteurs doivent se soumettre à la volonté de leur Roi et doivent subvenir aux besoins du porteur de cette ordonnance au mieux de leurs capacités.
>
> Toute omission ou résistance à se soumettre à cette prescription sera passible des pires châtiments.
>
> **Roi d'Espanyia, Protecteur de Gascoigne,**
> **Médiateur de Catalania et Empereur des Terres du Milieu.**





L'Empire du Milieu




Autres Provinces

L'Astocantabria

Description Géographique

Relief : à l'ouest, une plaine côtière ; à l'est, les hautes montagnes de la Cordillère Cantabrik.

Climat : océanique (hiver doux humide, été tiède humide).

Végétation : landes, forêts de feuillus ou de conifères.

Organisation Politique et Militaire

État : province royale ; gouvernement constitué du conseil de l'archiduc Paolo d'Astocantabria assisté d'un représentant royal.

Armée : troupes équipées de l'arme cantabrike traditionnelle, la pique ; flotte astorienne embarquée sur des galions.

Population d'Astocantabria

Humains	
Espanyiens	310 000
Etrangers	3 000
Non-Humains	
Goules des Mers	2 000
Survivants	1 000
Capitale	
Sander	20 000

Économie et Culture

Ressources : la pêche.

Industries : cordonnerie, ébénisterie, maçonnerie, papeterie.

Arts : danse, musique, spectacle.

La Catalania

Description Géographique

Relief : au nord, les hautes montagnes des Pirains (Pirineos en catalan); au sud, la basse vallée de l'Ebr'. A son embouchure, le Delta d'Ebr' est un marais abritant des taureaux, des flamants géants, des chevaux cornus (baptisés ici "licornes"), et de dangereux mutants. Entre l'Ebr' et les Pirains, une grande plaine ; loin au large, les deux îles de Corsica et de Sardainia.

Climat : méditerranéen (hiver doux humide, été tiède sec).

Végétation : forêts de résineux, maquis et garrigues.

Population de Catalania

Humains	
Espanyiens	1 021 000
Sardes	66 000
Corses	33 000
Non-Humains	
Goules des Mers	4 000
Survivants	25 000
Capitale	
Barcelona	50 000





Organisation Politique et Militaire

État : république semi-indépendante "associée" à l'Empire du Milieu gouvernée par un Directoire de cinq membres choisis pour cinq ans par le parlement. Parlement constitué de deux assemblées : le Conseil des Anciens (nommés par le Directoire) et le Conseil des Cinq-Cents (élus par les citoyens payant des impôts).

Armée : flotte équipée de galions et de galères ; flottilles corsaires corse et sarde ; troupes spécialisées comme les chasseurs pirainéens.

Économie et Culture

Ressources : agriculture (blé, vigne, olivier), élevage (bœuf, mouton, porc), chasse, pêche.

Industries : le commerce maritime.

Arts : architecture, théâtre, spectacle.

L'Eztrémadre

Description Géographique

Relief : mer intérieure, archipel, et terres dans le sud.

Climat : continental tempéré (hiver froid, été chaud).

Végétation : algues (!), savanes dans les terres du sud.

Population de l'Eztrémadre

Humains	
Espanyiens	225 000
Non-Humains	
Mutants (dont 9 000 Goules d'Eau Douce)	25 000
Capitale	
Braroce	25 000

Organisation Politique et Militaire

État : province royale ; gouvernement formé par le conseil du marquis-marchand assisté d'un représentant choisi par Madreid.

Armée : mercenaires employés par la guilde marchande.

Économie et Culture

Ressources : pêche, agriculture dans les terres du sud.

Industries : artisananats divers et variés.

Arts : aucun d'importance.

La Mantcha

Description Géographique

Relief : grande plaine et quelques collines.

Climat : continental (hiver froid, été très dur, chaud et sec).

Végétation : steppes et semi-déserts.

Organisation Politique et Militaire

État : province royale ; gouvernement formé par le conseil du marquis assisté d'un représentant impérial nommé par Madreid.

Armée : tercios impériaux réguliers envoyés par Madreid.

Économie et Culture

Ressources : agriculture irriguée (agrumes, fruits).

Industries : aucune d'importance.

Arts : aucun d'importance.

Population de la Mantcha

Humains	
Espanyiens	55 000
Non-Humains	
Mutants	25 000
Capitale	
Ciudad Real	12 000

Le Marao

Description Géographique

Relief : basse-vallée du fleuve Douro.

Climat : océanique (hiver doux humide, été tiède humide).

Végétation : prairies, forêts de feuillus.

Organisation Politique et Militaire

État : province royale ; gouvernement comprenant le conseil des princes-marchands de la guilde d'Espanyia présidé par le duc Garcia da Marao et assisté par un représentant royal.

Population du Marao

Humains	
Lusitaniens	250 000
Non-Humains	
Goules des Mers	1 250
Survivants	250
Capitale	
Porto	30 000



Armée : flotte corsaire puissante équipée de caravelles ; troupes mercenaires de la guilde et tercios impériaux réguliers.

Économie et Culture

Ressources : culture de la vigne.
Industries : poterie, verrerie, menuiserie, commerce maritime et fluvial.
Arts : chant, musique, spectacle.

La Navarra ou Basquinia

Description Géographique

Relief : au nord, les hautes montagnes des Pyrains puis une région de collines ; au sud, la haute vallée de l'Ebr'.
Climat : au nord, montagnard (hiver très froid et neigeux, été frais et humide) ; au sud, continental (hiver froid et humide, été chaud et sec).
Végétation : landes, feuillus conifères ; en altitude, toundras.

Population de Navarra

Humains	
Basks	400 000
Espanyiens	300 000
Français	200 000
Non-Humains	
Goules des Mers	2 000
Survivants	1 000
Capitale	
Vitor	10 000

Organisation Politique et Militaire

État : province royale (comté personnel du roi d'Espanyia) ; gouvernement contrôlé directement par un représentant royal.
Armée : tercios impériaux réguliers ; troupes mercenaires basks ; flotte aérienne imposante de dirigeables à Pamplun'.

Économie et Culture

Ressources : mines (fer, cuivre, argent, or).
Industries : commerce routier, métallurgie.
Arts : aucun d'importance.

La Riora

Description Géographique

Relief : haute vallée de l'Ebr'.
Climat : tempéré (hiver frais humide, été tiède humide).
Végétation : forêt de feuillus.

Organisation Politique et Militaire

État : province royale ; gouvernement dirigé par le comte Niketo Dolmez de Logronyo, mais, en fait, le pouvoir est exercé par l'évek de Logronyo.
Armée : tercios impériaux réguliers ; troupe spécialisée des "chasseurs de mutants d'Allan".

Population de la Riora

Humains	
Espanyiens	75 000
Non-Humains	
Mutants	400
Capitale	
Logronyo	15 000

Économie et Culture

Ressources : agriculture, sylviculture.
Industries : commerce routier et fluvial.
Arts : arts religieux exclusivement.

Provinces Extérieures

L'Espanyia compte parmi les trois grandes puissances d'Europe (Granbretanne, Espanyia et Moscovie). Au fil des siècles, elle s'est taillé un empire dans les pays bordant la Mer du Milieu :

- Tout le sud de l'Italia et la Sicilia.
- La côte de Slovaquie et les Îles Adriatiks.
- Le sud de la Grèce.
- Les Îles Ionyennes et Égéennes.
- La Krète et l'île de Chypre.
- Des ports en Grèce, Turkia, Syria et Palestine.

Les Espanyiens ont repris à leur compte cette vieille devise : "mare nostrum". Leurs navires font la loi sur la Méditeyranée. Au nord-ouest de l'Europe, ils se sont forgé tout un ensemble de cités-clientes depuis les colonies espanyiennes indépendantes, telle Crytd en Eire (cf. L'Île Brisée), jusqu'aux ports étrangers autonomes, comme La Roche dans le Vieux Royaume (cf. La France).

Au sud-est, ils se sont aventurés jusqu'aux mystérieux comptoirs d'Arabia ou de Perse, disposant d'ambassades, de consulats, de succursales, d'églises, voire parfois de tout un quartier dans les cités étrangères...



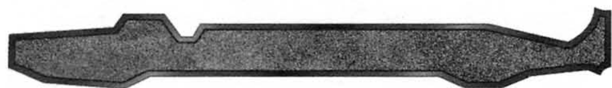


Chronologie de l'Empire du Milieu

C. 2100	Le grand cataclysme marque la fin de l'Age d'Or.
2263	L'Espagne est annexée à la Grande Europe de Max Howell.
2279	La Péninsule Ibérique est divisée en deux parties : l'Hispania citérieure et l'Hispania ultérieure.
2321	La Péninsule Ibérique se morcele en plusieurs petits états.
2419	Réunifaction de la péninsule sous le nom de République Tarraconaise.
C. 2430	Premières naissances mutantes. Le Sincère Repentir est créé.
3100-3800	La grande glaciation frappe l'Europe du nord.
3868	La Guilde d'Espanyia est fondée.
4015	L'Espanyia tombe aux mains de l'Empire de Scandie.
C. 4210	Crytd en Eire est fondée par les rois scandiens d'Espanyia.
4234	La bataille des Orkneys affaiblit l'Empire des Glaces.
4278	L'Espanyia recommence à se morceler. La République de Catalania s'en sépare durablement.
4530	Le Léon et la Castiya s'unissent définitivement.
4579-97	Le Premier infant Alfonzo I le Grand règne sur un proto-royaume d'Espanyia.
4587-89	Alfonzo conquiert l'Astocantabria.
4597-4635	Règne d'Alfonzo II le Chauve. Il subdivise son état en provinces.
4729-35	L'Aragon occupe les Îles Baléryas.
4750	La Lusitania réoccupe partiellement l'Algarvo.
4760	La Castiya envahit le nord de l'Andaluzia.
4782	L'Aragon implante des comptoirs commerciaux en Sicilia. Ceux-ci deviendront économiquement de plus en plus importants au cours des deux prochains siècles.
4819	L'Aragon occupe le Duché d'Athena en Grèce.
4824	L'Aragon occupe la Sardainia et la Corsica.
4849-4902	La Catalania s'empare de plusieurs ports en Grèce ou en Turkia (Mistra, Thessalonik', Pera, Sinop, Tréb'zond...).
4906-28	Le Duché de Padya commence à s'opposer à l'Aragon. L'Italia du nord se constitue en proto-royaume.
4915	La Lusitania s'empare des comptoirs de Ceuta et Tangeria en Afrik du nord.
4918	La Castiya envahit les Îles de Canachée et Madeira.
4942-58	L'Aragon s'empare du Duché de Naples. L'Italia du sud devient province espanyienne, fin du Royaume des Deux-Siciles, mais la Sicilia demeure province italienne (gouvernée par Padya).
4978	Raysondon II marie son fils à la fille du duc Juan I d'Aragon.
4979	La Castiya et l'Aragon s'unissent définitivement. Raysondon III le Hardi hérite de la couronne et prend le titre de roi d'Espanyia.
4982	La Castiya conquiert le sud de l'Andaluzia.
4983	L'Aragon attaque le Duché de Padya mais le conflit s'enlise. La Lyanuria se sépare de l'Aragon et entraîne son effondrement.
4984	La Catalania et la Lyanuria se partagent les possessions de l'Aragon en Mer du Milieu. Raysondon III fonde l'Empire du Milieu.
4989	L'Espanyia occupe la Krète et Chypre.
5012	L'Espanyia annexe la Navarra.
5015	L'Espanyia intervient en France en faveur du fils illégitime de Jak IV Abelain en échange d'un protectorat espanyien sur la Gascoigne.
5080	L'Espanyia annexe la Lusitania et en sépare le Marao.
5105	La Sicilia devient province espanyienne. L'Empire du Milieu atteint son apogée sous Raysondon IV le Bel.
5121	L'Andaluzia fait sécession d'avec l'Espanyia mais elle est reconquise par l'empereur Ferdinando III.
5183-84	Une armée venue d'Afrik du nord occupe la région de Granad' puis celle-ci, libérée, devient l'Alhambra.
5265	L'Italia coalisée attaque la Lyanuria mais elle est défaite par le duc Juan II et le comte Airain.
5285	La port de La Roche proclame son indépendance d'avec le Vieux Royaume de France et signe un traité de commerce et de défense avec l'Empire d'Espanyia. Le roi de France Jan III le Gros ordonne le siège de La Roche.
5289	Des émeutes éclatent sporadiquement dans les provinces de l'Empire du Milieu.
5294	L'Empire de Granbretanne supplante l'Espanyia dans certaines provinces extérieures.
5298	L'Empire de Granbretanne enlève la Gascoigne et la Sicilia à l'Empire du Milieu.
5299	Le Ténébreux Empire envahit l'Espanyia au cours des premiers mois de l'année. La défaite de Talemque entraîne la capitulation du royaume en février. La libération des provinces intervient entre avril et juillet.
5301	L'Empire du Milieu ne peut être reconstitué malgré les efforts de Madreid. Du fait de soulèvements, l'Espanyia se retrouve dans l'obligation d'accorder leur indépendance à la Sicilia, à l'Italia et à la Grékie.



Le Jour où la Foudre Coulera...




Description Générale

La campagne "Le Jour où la Foudre Coulera..." commence à Toldo, capitale de la Nouvelle-Castiya, en janvier 5295, soit quatre ans avant l'invasion granbretonne.

Les personnages devront de préférence être nobles, peut-être influents, du moins esthètes et beaux-parleurs, aussi bien que diplomates et bretteurs. Un navigateur rendra de grands services, ainsi qu'un scientifique avisé. Une certaine richesse, propre ou prêtée, sera nécessaire.

De plus, deux éléments (entre autres) pourront être introduits avec profit dans le background des nouveaux Personnages-Joueurs ou dans les rencontres des anciens :

- **L'un des personnages connaît le visage de la duchesse Patricia de Lyanuria.**
- **L'un des personnages aura servi le feu comte Manuel da Cohimb (en Lusitania).**

Leur employeur à tous (au départ) sera le duc Alphonso VIII de Nouvelle-Castiya, mais les intérêts des Personnages-Joueurs pourront être différents, et bien sûr varier en fonction des propositions au cours de l'histoire. Mieux, il sera facile d'introduire de nouveaux personnages servant le roi d'Espanyia ou un autre parti, par exemple au moment de la formation de "l'ambajada", du voyage aux îles, etc.

Chaque personnage aura plus qu'une mission fixe à accomplir : il pourra choisir son camp, y compris celui qui lui offrira le plus. Les occasions "historiques" ne manqueront pas. Nombreux seront les camps possibles : les Deux-Castiya, l'Aragon, la Lyanuria, la Catalania, la Lusitania, les états français, italiens, siciliens, greks, la Cour de Moscovie, les mages perses, les mercenaires sardes, les sultanats afrikains, etc, sans compter tous les partis secondaires (cités, vassaux, sectes...).

Synopsis de la Campagne

1. Les Personnages-Joueurs (PJ) sont enrôlés par tel ou tel parti espanyien (ou autre), qui a eu vent d'un secret militaire et scientifique que le duc de Nouvelle-Castiya chercherait à obtenir. C'est une situation somme toute assez banale. Le secret sera volé et le savant perse (qui en est l'inventeur) assassiné par le voleur, qui prendra la clef des champs au nez et à la barbe des PJ...

2. La piste du voleur mystérieux se brouille, se scinde en deux : les PJ sont supposés suivre la voie la plus évidente, tracée par la Pestiférée, qui cherche à les éloigner du vrai voleur, le Pestiféré. D'où une course-poursuite à travers la Vieille-Castiya, l'Aragon et la Lyanuria. Les échantillons détruits du secret ont été jetés au fond d'un vaste marais de la Mer d'Eztrémadre. Les PJ prendront pour couverture "l'ambassade du bon goût", qu'aura réussi à financer le même employeur ou des instances supérieures. La filature, pleine de cape-et-d'épée et de jeux diplomatiques sous le masque poli des cours artistiques, mènera les PJ jusque sur les Îles Baléryas. La Pestiférée disparaîtra, laissant vide sa chambre de dame de compagnie, avec un singe chanteur jouant son rôle, ou bien elle mourra comme toute brave espionne fanatique, si les PJ se montrent très doués (c'est un avantage pour la fin).

3. Les PJ rallient l'Alhambra par mer ou par les airs, car c'est de là que le Pestiféré s'éloigne tranquillement, après s'être attardé assez longtemps sur la côte d'Andaluzia et préparer l'attaque de la Forteresse de San Ramo. La piste tout juste retrouvée semblera s'évanouir à nouveau. Le voleur sera victime d'une attaque simulée de goules des mers, alors qu'il aura en réalité été mis à l'abri avec le secret dans des grottes côtières insoupçonnées aux entrées submergées. Il passera quelque temps dans ces grottes tandis que les goules iront piéger la Forteresse de San Ramo en Lusitania. Le scénario semblera donc s'arrêter là pour les PJ. Mais un chevalier, enthousiasmé par le portrait d'une de ses suivantes, en fait la/le Pestiféré, les remettra sur la piste du voleur. Ce dernier cherchera à gagner Lizboa par la voie maritime. C'est

Chronologie de la Campagne

• Les événements "historiques" sont indiqués en **gras**.

• Les événements scénaristiques sont écrits en maigre.

• Les événements conditionnés par les actions des PJ ou les décisions du MJ sont indiqués par un point d'interrogation (?).

• Les dates approximatives sont indiquées par "c." ("circa").

Année 5284

• Automne : Le duc de Lusitania Ruy III l'Ancien fait inculper son vassal, le comte Manuel da Cohimb.

• Décembre : Le 13, Manuel, jugé félon, est décapité et les siens, bannis, deviennent "les Pestiférés".

Année 5292

• Juin : Ruy l'Ancien traque les enfants du Pestiféré, qui fuient outre-mer avec quelques fidèles.

• Décembre : Le duc sombre dans la déchéance.

Année 5293

• Juillet : En tant que maître des écuries de San Ramo, Thodosio Qarusso s'installe à Dessina.

• Novembre : Le 2, Ruy IV le Jeune prend le titre de duc, alors que son père est au plus bas. Dans des circonstances assez peu claires, le jeune duc perd l'annulaire de la main gauche, ce qui lui vaut le surnom de "Nuvenodede" ("Neuf doigts"). Cf. "Un Incident sans importance" dans "Échec aux Tours d'Occident".

Année 5294

• Eté : Très contesté, Ruy endure, qui plus est, de rudes dommages dus à l'Orque : Lagossima, Saggrès, et Sinessa sont mises à sac et occupées jusqu'à l'hiver. Le commerce est au plus bas. Les Tours du Sable sont renforcées (hourds blindés, christins) à grands frais, mais les garnisons demeurent faibles.

Année 5295

1. Le Pion pris pour un Fou

Janvier

• Le 21 janvier, le duc de Nouvelle-Castiya Alphonso VIII engage les PJ pour une mission en Vieille-Castiya.

• c. le 25 janvier, les PJ arrivent à A'ville.

• Le soir du 28, Peldo Marcida quitte A'ville pour S'mor en carrosse avec tous ses bagages...

Février

• Le duc Ruy le Jeune conduit des expéditions vaines avec sa flotte de bric et de broc.

• c. le 2 février, les PJ arrivent à S'mor.

• Le 6, Ludio da Cohimb arrive à S'mor.

• Le soir du 11, Ludio assassine Peldo Marcida, dérobe les échantillons et ignore les cahiers de notes. Les crécelliers, les lépreux et lui disparaissent vers le sud.

2. Le Cavalier venu d'Orient

• Le matin du 11 février, Estela est vue par un chevalier de Casteillon. La nuit, Estela demeure au camp des chevaliers de Casteillon.

• Le 12, les crécelliers lâchent au gré de la Gritta le bateau à bord duquel se trouvent les lépreux porteurs des échantillons.

• Le 15, Estela est à Vald.

• Le 16, Estela est à Palencia.

• Le 18, Estela est à Burgs.

• Le 20, Estela est à Arandad. Foire de Santa-Magdalena.

• Le 21, Estela passe en Aragon.

• Le 22, Estela vole un messager du duc Fernando d'Aragon.

• Le 24, Estela est à Sargos.

• Le 26, Estela est à Calatayud.

• Le 27, les péons-brigands des Monts Ibériks capturent Estela.

• Le 28, les tercios du comte Don Bartholomeo de Terel libèrent Estela, devenue "Diane".

• Le 29, Don Bartholomeo et Estela reviennent à Calatayud.

Mars/Avril

• L'Orque mène ses premiers raids de printemps. Le duc Ruy prépare sa défense.

• Le 1. mars, Don Bartholomeo et Estela partent de Calatayud.

• c. le 5, l'ambassade du bon goût (ambajada da buena gusta) est constituée. Don Bartholomeo et Estela arrivent à Terel.

• Le 7, le baron-brigand Lurna de Huros attaque l'ambassade du bon goût.

• c. le 9, l'ambassade arrive à Terel.



• Le 13, l'ambassade, Don Bartholomeo et Estela partent de Terel.

• Le 15, ils arrivent à Valencia.

• Le 19, ils partent de Valencia.

• Le 22, l'ambassade du bon goût castiyanne (PJ) et Estela font escale à Ibis. Le soir, drame des Îles Verde.

• Le 25, ils accostent à Palm' de Mayorck.

• Le 27, Inès de Ma'on arrive de Menorck.

• c. le 2 avril, l'ambajada da buena gusta lyanurienne arrive à Palm' de Mayorck.

• c. le 4, Don Alonz "enlève" Estela.

3. Les Rois des Mers du Sud

• Le soir du 12 avril, les PJ arrivent à Moril.

• Ludio part de Moril et simule sa mort par naufrage.

• Le soir du 14, les PJ arrivent à Granad'.

• c. le 18, les PJ sont à Kordou.

• c. le 22, les PJ sont à Sévil.

• c. le 26, les PJ sont à Kadiz.

Mai/Juin.

• Le 1. mai, Ludio est à Kadiz. Les PJ sont naufragés en pleine mer.

• Le 3, les PJ sont échoués sur les terres d'Afrik.

• Le 5, Ludio est à Malvira. Les PJ sont recueillis par la flottille de Rhodes.

• Le 7, la flottille fait voile vers les Îles Ouire.

• Le 9, Ludio est à Caribdis. La flottille de Rhodes rejoint la flotte italienne.

• Le 10, Ludio arrive à Faro.

• Le 13, la flotte italo-grekque et la flotte lusitanienne de l'almirante Don Jhésu da Maïas font leur jonction.

• Le 14, bataille du Buein Ventillo. L'almirante prend Salea. L'Orque fuit en Maurie.

• Le 15, Ludio entre en contact avec les Fils du Soleil.

• Le 20, les PJ et Ludio se retrouvent à Faro.

• c. le 22, Ludio part de Faro, poursuivi par les PJ.

• c. le 24, Ludio fait naufrage à la Pointe des Ectarios.

• c. le 25 mai, l'Orque établit un ultime plan concernant San Ramo.

• Du 25 au 28 mai, Ludio, traqué par les PJ, va vers Mortillo, puis vers le Mont Foya.

• Le 2 juin, l'Orque est trahi. Le prince Kalij prend le pouvoir à Hoceim. L'usurpateur réorganise les plans de l'Orque, convoque des armées plus conséquentes. Les partisans de l'Orque fuient (?).

• Le 5, Ludio arrive au Mont Foya, suivi par les PJ, et simule sa mort.

• Le 9, Ludio est à Sinessa.

4. Échec aux Tours d'Occident

• Le 11 juin, l'Orque passe, humilié, à Dessina.

• Ludio arrive à Dessina. Thodosio et le Pestiféré se reconnaissent fortuitement.

• Le 12, la flotte de Kalij part de La'arja (?). L'Orque séjourne à la Châtellenie de Macucha Donera.

• Une délégation sicilienne, arrivée au port avec des présents destinés à l'épouse du vice-connétable Don Chomès, perd par la maladresse (provoquée?) d'un portefaix une cassette précieuse.

• Les PJ arrivent approximativement à la même date, parmi les troupes variées de féodaux, de mercenaires et de jongleurs, qui viennent pour la grande parade de San Ramo.

• Le 13, des messages sont transmis entre la forteresse et le port selon le chemin habituel. Ce trafic se répète une à quatre fois par jour, au gré des nécessités, et à l'occasion des séances de commedia dell'arte (matin, tantôt, soirée, et nocturne au maximum).

• Le 14, Jrill Scapio confie à son collègue peu curieux et bien payé Ojeinio Bazyad la commande de la cassette confiée par les marchands siciliens.

• Le soir du 15, le Pestiféré révèle à Thodosio la sentence qui scelle ainsi son destin. Le vieux serviteur promet au nom de Manuel da Cohimb de s'exécuter.

• L'aube du 16, Thodosio croise son ami (Personnage).

• Le matin, Thodosio exécute le faux attentat par sorcellerie contre l'épouse de Don Chomès. L'enquête commence.

• La journée du 21 (?), le message confirmant le complot pour la nuit même est transmis.

• Ce message contient la demande d'un plan par Kalij. Le Pestiféré s'exécute, mais sa réponse est interceptée fortuitement par le fils de Scapio, qui va la cacher lors de ses jeux dans les bas-quartiers (?).

• La nuit, l'Orque fait à Ruy son grand bluff.

• Le matin du 22, l'Orque est libéré (?).

• La nuit, la flotte de l'Orque simule son attaque (?) ou celle de l'usurpateur attaque réellement (?).

• Le soir (?), une fois leurs dernières heures partagées, Estela et Ludio enclenchent le complot. Estela sème le désordre chez les "Francs", et, quoique poursuivie par Ciquot le "Briton", elle en profite pour disparaître quand Don Seyua da Huelmonte tente d'intervenir avec les archers de Portalegre. Ludio va, le cas échéant, mettre le feu à la "foudre", avec l'aide de sa soeur. Une fois l'attaque déclenchée, ils montent au sommet de la Tour Vierge pour y être enlevés par les trois aigliers de l'Orque (?) ou assassinés par ceux de Kalij ! (?).

• Le 23, jour de l'arrivée du duc Ruy da Lusitania...

• Le 24, Fête du Soulas (Saint-Euctaire) : sera-t-il gai ?





donc la poursuite par mer, via un naufrage, la bataille de Buein Ventillo, les comptoirs d'Algarvo et le Mont Foya. Cette dernière visite pourrait avoir de lourdes conséquences, si les PJ laissent les Fils du Soleil mettre la main sur le secret de la foudre liquide : ceux-ci pourraient commencer à peser le poids d'un micro-état...

4. Les PJ se retrouvent finalement à Dessina, sur l'Île d'Espichel, où un rebondissement les remettra en présence du voleur. Les PJ rechercheront des renseignements sur les employeurs du voleur (Perses ? Arabes ? Lusitaniens ?) dans l'attente du duc Ruy IV de Lusitania, qu'ils veulent avertir, ou qu'ils soupçonnent ! Et donc scénario final en fonction des actes précédents des PJ et des goûts préférés du MJ...

Scène d'Introduction

> "Du ciel déchiré par les hurlements / Tombent des myriades de longs feux infernaux / Aux forts chevaliers ils brûlent chair et os / Buvant à traits amers le vin du deuil aimant / Bel infant Philepe prend l'Épée du Ponant / Et la pure lame qui fit l'Espanyia / D'un seul souffle a éteint rage des mécréants / Et félonie tremble quand de la Castiya..."

L'éclat muet et entier de l'épée impériale a retiré du ciel nocturne les langues de feu. Une flamme pâle tremble sur les visages enveloppés de fourrures, reflet des légions castiyannes qui transfigurent les brumes célestes et s'élancent au-devant des caprioni italiens terrorisés. Quinze barytons reprennent leurs cris. Pour tous ceux qui sont assemblés auprès des braseros, sur le Belvédère da Viela Giola, Tijon Bissainte signe là l'une de ses plus belles réussites. L'opéra du sculpteur de lumière, qui narre les campagnes du jeune Philepe II en Italia contre les armées slovaques, est un coup de maître. La Cour de Toldo ne s'y est pas trompée, n'hésitant pas à organiser cet opéra alors que l'hiver sec et rude se fait encore sentir en ce 21 janvier 5295. Les Personnages-Joueurs (PJ) n'assistent cependant pas au triomphe de Philepe II en Mer du Milieu : on vient les avertir que Don Massimo de Sietreta les mande à l'instant. Dans l'ombre de son carrosse, à l'écart du Belvédère, Don Massimo observe et attend (cf. Personnages de Le Pion pris pour un Fou). Qu'il se soit déplacé en personne indique l'importance de l'affaire. Pour chaque entrevue ultérieure, lors d'un spectacle ou d'une fête, dont la Cour de Toldo est toujours friande, Don Massimo se déplacera en personne.

Don Massimo propose une forte somme (en bons écus, en charges accompagnées de rentes, voire en fiefs) aux PJ pour une mission d'espionnage en Vieille-Castiya. Il s'agit de dérober un secret scientifique de première importance militaire à A'ville. D'après une indiscrétion, qui émane du médecin du commandant militaire de la ville, c'est un savant nommé Peldo Marcida, venu de Corsica, et travaillant au sein de l'université sous surveillance, qui détient ce secret. L'efficacité de l'armée de Vieille-Castiya, surtout à A'ville, sans parler de la milice secrète ducale, oblige les PJ à faire montre d'une grande discrétion. Don Massimo insiste tout particulièrement sur ce point-là. Cela force également les PJ à adopter de nouvelles identités (marchands, enseignants, apprentis, nobles en voyage...). Don Massimo décerne une confortable avance en numéraire aux PJ et leur procure tout le nécessaire. Il leur confie également une réplique mineure de son sceau personnel, véritable laissez-passer pour tous ceux qui connaissent l'importance du vieil homme en Nouvelle-Castiya, et objet qui leur permettra de passer certains accords le cas échéant. Le contact des PJ à A'ville sera Joan-Miga Rebretto (cf. Personnages de Le Pion Pris pour un Fou). Don Massimo élude toute question concernant les motifs de ce vol, la nature du secret, ou autre. Il marchande quelque peu mais cède facilement : le temps presse, et les moyens du duché sont considérables. Le savant et la formule (ou, mieux, les échantillons) du secret devront être ramenés à Sargos, en Aragon, où le contact pourra être repris avec Don Massimo. En outre, comme Don Massimo le laisse entendre, si les PJ étaient pris, le gouvernement de la province de Nouvelle-Castiya nierait avoir eu connaissance de leurs agissements.Ils ne devront s'attendre à aucune aide. Ils n'auront d'ailleurs aucune preuve que le duché les patronne : le sceau de Don Massimo montrerait juste qu'ils sont, en plus, des faussaires...

Le Pion Pris pour un Fou

Jouer ce Scénario Séparément...

Cela ne pose aucun problème. Au contraire, il n'y a plus aucun impératif concernant les employeurs des personnages. La nationalité du savant n'a plus aucune importance. L'employeur et les motivations de Ludio da Cohimb, le concurrent des Personnages-Joueurs, n'importent pas plus. Ainsi, le Maître de Jeu est absolument libre de décider.

À l'Ombre des Murailles d'A'ville

Le voyage de Toldo à A'ville, via Madreid et la Cordillère Centrale, se déroule sans encombre, sauf si le MJ veut rendre bien réelles les rumeurs de brigandage dans les hauteurs. Les PJ peuvent mesurer combien la présence des tercios vieux-castiyans se fait sentir. Ils devront faire preuve d'un grand doigté dans cette affaire !

Au Lion d'Or (il y a quatre auberges portant ce nom subtil à A'ville), où ils devraient théoriquement arriver dans la soirée du 25 janvier, ils trouvent Maître Rebretto. Celui-ci tient l'échoppe de vins et liqueurs accolée à la taverne du Padroja Naso, tenue comme l'auberge, située à l'étage supérieur, par son cousin Perro Genosa. Le charron bègue Miguel Esperan partage les bâtiments des écuries avec Perro. L'auberge, située à cinq rues de l'université, près de la place du marché, est très animée, malgré son aspect encore visible d'ancienne prison et le couvre-feu strict d'A'ville. La taverne l'a rachetée et permet ainsi aux étudiants d'y faire un

tapage mesuré jusqu'à une heure relativement tardive... L'auberge est donc un excellent endroit pour les travaux d'approche. S'ils se renseignent auprès des étudiants, soldats, ou autres, les PJ peuvent localiser l'endroit où se trouve le savant Peldo Marcida. Il travaillait ordinairement dans le centre de recherches de l'université, où il s'est fait remarquer par son visage étrange et surtout la présence de lanciers rouges menés par Don Mauro, un jeune chevalier gendre de Don Leorni, le commandant militaire d'A'ville. Marcida a sa résidence dans l'une des tours-parasols situées sur la Colline du Guet Noir, à l'est, près des baraquements impériaux renfermant les canons, dirigeables, et fournitures diverses. Cela dit, le savant mystérieux n'a plus été vu à l'université depuis le 28 janvier, jour où des troubles graves ont été provoqués par des doctes égalitaires protestant contre l'utilisation massive de mercure et de lait de sable dans la recherche sur les gaz de combat, alors que l'extermination des pestilences du côté de Palencia nécessitent l'usage de ces produits... Les autorités impériales ont fait arrêter de nombreux meneurs, parmi lesquels le recteur et plusieurs maîtres de conférence connus. Le quartier universitaire est en pleine effervescence : on parle de complot des égalitaires. On dit que l'Inquisition cherche à prendre l'affaire en main pour contrer le pouvoir castiyan et on laisse entendre aux PJ que les lanciers rouges pourraient garder Peldo Marcida en otage. Cette rumeur paraît curieuse si les PJ songent que la tour-parasol toujours occupée de Peldo Marcida se trouve dans le Châtelet de la Constellation du Sceptre, une forteresse impériale !

Erreur sur la Personne

Si les PJ cherchent à se renseigner subtilement auprès de la forteresse, en déjouant la méfiance grandissante de Jhesu Brota (cf. Personnages), ils peuvent apprendre, avec un brin d'espionnage direct, que Peldo Marcida n'est plus à la forteresse, mais qu'un lourd carrosse l'a emmené avec tous ses bagages vers S'mor dans la nuit du 28 au 29...

Si les PJ n'arrivent pas à obtenir ce renseignement (les gardes sont presque incorruptibles), il est fort probable qu'ils tenteront un coup de main sur la tour-parasol, où se trouve toujours un occupant mystérieux. Une fois parvenus sur les lieux, après un périlleux exercice d'espionnage, les PJ vont devoir éviter, en dehors des sentinelles humaines, trois lions enchaînés au pied du bâtiment. Un moyen peut-être plus sûr serait de grimper à la faveur de la nuit le long des câbles des sémaphores pour les dirigeables.

Au sommet de la tour se trouve bel et bien un noble personnage entre deux âges, occupé à travailler sur des plans astrologiques complexes. La nature de ces travaux, l'âge du savant, son visage, si les PJ ont entrevu Peldo Marcida avant le 29 ou en ont eu une description, des détails multiples (comme le blason espanyien présent sur les habits des serviteurs du savant et sur les longes des lions) peuvent conduire les PJ à éviter l'erreur sur la personne. S'ils enlèvent Don Carvalho (cf. Personnages) et ses travaux, ils mécontenteront leur employeur et commettront une lourde faute. Don Carvalho, secoué, est à même de les informer. C'est en effet lui qui a fait pression, via l'Inquisition, pour qu'on envoie le prétendu Peldo Marcida, dont la cervelle paraissait dérangée, à l'Académie de Psychiatrie de S'mor ! Le prétendu "Peldo Marcida", car Don Carvalho est formel : cet homme n'est ni corse, ni chrétien. Il semble certain que c'est un prisonnier de guerre venu d'Orient. Du reste, n'avait-il pas insisté pour posséder cette tour-parasol, dotée des meilleurs équipements d'observation astrologique? Chacun sait que ces barbares adorent chaque astre comme un démon propre !

Les PJ n'ont plus qu'à s'esquiver vers S'mor. S'ils ont agi avec trop de précipitation, il n'est pas exclu qu'ils ramènent Don Carvalho à Toldo pieds et poings liés. S'ils ont manqué de chance ou de discrétion, il se peut même que leur départ se fasse en catastrophe. Si le MJ décide de se montrer généreux, il peut leur offrir une chance avec un envol impromptu à bord d'un dirigeable laissé là pour réparations. Fuyant de partout, l'engin n'ira pas bien loin, s'écrasant finalement sur les côtes de la Mer d'Eztrémadre ou sur les cimes de la Cordillère Centrale. Mais les PJ seront alors cernés de toutes parts et sans doute lâchés par Don Massimo (cf. Personnages). Ils peuvent s'en sortir avec l'aide des pirates de la Mer d'Eztrémadre ou des brigands de la Cordillère Centrale, dont le sens de l'honneur se fera chevaleresque pourvu qu'on les paie bien. Il restera ensuite à fuir la région ou tenter de se racheter en menant leur mission à bien malgré tout... Il faut noter que si les PJ, dans leur fuite, ont utilisé des amis de Joan-Miga Rebretto, les dénonciations et les accusations vont aller bon train, et le réseau de Don Massimo sera démantelé. Une raison de plus de maudire les PJ, et la perte d'un soutien pour la suite...

Entre les Pleurs et Rires de S'mor

Le voyage d'A'ville à S'mor se passe sans problèmes autres que ceux que des PJ indiscrets pourraient avoir semé sous leurs pieds à A'ville. Si Jhesu Brota a été alerté, la partie devient très serrée, pour ne pas dire perdue : on cherche à capturer les PJ. La présence de l'Église du Sincère Repentir accompagne sur la route la détresse des réfugiés qui fuient Palencia en proie à des pestilences. Si un ou plusieurs PJ ont choisi une couverture de savant, un prédicateur égaré et ses acolytes peuvent éventuellement causer quelque inquiétude, sans parler des lanciers rouges rendus anxieux et avides d'expiation depuis l'épidémie...

À S'mor, où ils arrivent un jour de foire (vers le 2 février), les PJ pourront brouiller un temps d'éventuelles recherches. Outre l'animation dans les rues, la cité n'a plus que des ruines en guise de murailles et il n'y a donc aucun contrôle possible aux portes. Toutes les auberges localisées près de l'Académie de Psychiatrie sont pleines jusqu'au 6 à cause de l'afflux de paysans et de marchands. Les hospices ou l'hospitalité sont les seuls moyens de trouver encore un lit, sauf si les PJ peuvent faire valoir leurs quartiers de noblesse ou veulent prendre des risques dans les bouges des faubourgs du port. S'ils se renseignent sur l'académie, en particulier sur le "quartier des Cris" où sont les fous, la tâche des PJ ne sera pas facile. Les serviteurs et les soldats n'en parlent pas volontiers, tant il leur paraît étrange de comprendre l'attitude scientifique consistant en l'emprisonnement et l'étude de l'esprit. D'ailleurs, tout le peuple partage cette incompréhension.

Les PJ pourront même être témoins d'un grand charivari mené par un groupe de comédiens et d'étudiants menaçant de "prendre d'assaut la forteresse où des fous cruels et portant binocles tiennent en captivité nos frères et sœurs" ! Les PJ peuvent profiter de ce siège pour avoir un aperçu de l'intérieur de l'académie, mais discrètement, car la milice secrète veille peut-être...

Les PJ devront se résoudre à trouver une couverture suffisante pour pénétrer dans l'université. Suivre des cours en tant qu'étudiants ou venir en visite comme savants étrangers peuvent suffire à ouvrir les portes de l'académie mais pas celles du quartier des Cris. La solution qui s'impose consiste à faire passer l'un d'eux pour fou et les autres pour ses serviteurs ou compagnons dévoués. En effet, chaque résidant a droit à ses propres biens et serviteurs. Il suffit de passer brillamment un "examen de folie" auprès d'un groupe d'inquisiteurs et de docteurs, mélangeant les tests physiques, l'observation clinique, les tests psychiques, quelques exorcismes et l'interrogatoire des témoins (les autres PJ). Il faut être convaincant car les docteurs de l'académie sont loin d'être idiots et ils ont l'habitude de rencontrer des familles nobles cherchant à se débarrasser d'un prétendant ou d'un héritier encombrant en le faisant passer pour fou... Or l'asile n'est pas extensible. Mais certains docteurs sont tout de même prêts à se laisser corrompre pour interner le PJ supposé encombrant : ce ne serait pas la première fois. Dans ce cas, la couverture serait moins efficace car les PJ seront surveillés pour éviter tout débordement (assassinat, enlèvement...), fréquemment offert par les intrigues entre nobles.

Bienvenue chez les Fous

Si les PJ ont l'intelligence et les moyens de s'offrir une résidence confortable pour leur fou et sa maisonnée, ils évitent le contact des fous communs, mais leurs voisins n'ont peut-être rien à leur envier. Il faudra s'en accommoder, voire peut-être en profiter. S'il est risqué de se faire aider d'un docte, d'un étudiant, ou d'un serviteur corrompu, certains fous peuvent se révéler des alliés inattendus, d'autant plus qu'à l'exception des plus dangereux, ils ont leur liberté de mouvement.

Le Moine Blanc

Tandis que les PJ préparent un plan, qui peut inclure l'aide de Joan-Miga Rebretto si elle est toujours disponible (par exemple en préparant une charrette et des tonneaux pour y placer le savant enlevé), une inquiétante présence semblera paraître à travers des incidents qui pourraient s'avérer fatals. Outre l'accès de folie de Messandric Ouellan, peut-être dû au seul hasard, une main inconnue versera dans la nourriture du PJ supposé fou, voire de quelques autres, une potion hallucinogène empruntée à la pharmacie. Ainsi la couverture des PJ risque-t-elle de devenir réalité durant trois ou quatre jours. C'est plus qu'il n'en faut à Ludio da Cohimb (cf. Personnages). Celui-ci sera arrivé autour du 6 à la Maison des Simples, un hospice qui accueille également des malades extraordinaires pour les études de l'académie voisine. Il a pris comme déguisement celui de Frère Modovar, un





Les Fous

• **Luis Peyran**, chevalier galizien de haute noblesse, a décidé à l'aube de ses vingt ans qu'il était Huon. Il se trouve dans une catatonie quasi-permanente, entrecoupée de crises, où il prépare des plans pour devenir maître du monde. C'est dire à quel point il est fou : Huon, vouloir devenir maître du monde ? Ridicule !

• **Cidrel Mesbirabile**, ingénieur militaire milanais, n'a pas supporté son service dans la Légion du Vautour. Il a fait fondre son heaume sur son crâne, et, miraculeusement indemne, devise en italien à propos de l'odeur des charniers. Il ne se nourrit que de viande faisandée. On raconte que chaque personne à qui il offre un de ses horribles sourires gourmands meurt le lendemain...

• **Messandric Ouellan**, noble eirien, est un colosse dont les mains sont coulées dans du plomb et fixées à des chaînes. Il est surveillé par les soldats, quoiqu'il paraisse doux, murmurant toujours. Il a participé il y a douze ans à un complot contre la Granbretanne, où il avait ressuscité l'Ordre de l'Ours. Il en a été récompensé. S'il est mis par accident en présence du pseudo-Huon, il donnera des émotions aux PJ en brisant ses incroyables entraves pour assommer, à grands coups de poings de plomb, tous ceux qui s'opposent au meurtre de Huon.

Fenice Romano, missionnaire aragonais, est un vieillard plein de prestance. Revenu de Barbarie, il a prouvé théologiquement que Dieu était une citrouille. C'est par miracle qu'il a échappé au bûcher. Les doctes l'étudient avec intérêt, car, outre son intelligence, qu'il exerce exclusivement à la théologie, il semble développer avec les légumes une empathie extraordinaire, qu'il utilise au jardinage. Si les PJ sont suffisamment patients pour entrer dans sa folie, il sera intéressant de constater qu'il parle plusieurs langues dont le perse, et qu'il connaît très bien l'Orient barbare. Il a d'ailleurs identifié sans problèmes le prétendu Peldo Marcida pour ce qu'il est réellement (cf. Personnages)...

Roberto Scataviella est le fils d'un grand tribun catalanien. Grêle et phtysique, il ne cesse de rôder avec des airs aimables. Curieux, éveillé, il est prêt à aider et ses serviteurs le laissent faire. Si les PJ veulent s'en servir pour leur mission, ils découvriront avec horreur que c'est un monomaniaque sycophante. Les mœurs de la République de Catalania lui ont apparemment porté sur les nerfs et il dénonce à présent n'importe qui à n'importe qui!

Brenzo Dirageli, percepteur d'impôts sicilien, est un jeune homme surexcité, agité de tics et hypocondriaque. Il essaie de persuader tout un chacun qu'une épouvantable épidémie menace son royaume natal, où la chair se changera en métal jusqu'à la Cour de Palerme. Il paraît très convaincant, surtout lorsqu'il brandit son bras droit garni de plusieurs vis...

Elenka della Meyrio, scandale d'une cour calabraise, est un être hermaphrodite d'une beauté saisissante. Il (Elle) se trouve relégué(e) dans l'ombre mais toujours aussi vertigineux(se). Homme ou femme ? L'un et l'autre ? Ni l'un ni l'autre ? Elenka séduit d'autant plus qu'on ne parvient pas à le déterminer. Impossible aussi de savoir si Elenka y prend un plaisir pervers ou s'il n'y a aucune âme dans ce corps curieux.

Clodluis de San Germano, tel qu'il prétend se nommer, est un gentilhomme sympathique, plein de grâce, d'esprit, et confié à la surveillance expresse de l'académie de S'mor par la Cour de Parye. Il prétend avoir 8 000 ans, et raconte avec art les potins de l'antique ONU lors de sa première réunion. Les doctes s'épuisent à trouver une faille à sa folie. D'aucuns s'entretiennent avec lui à propos du monde ancien, mais il est plutôt avare de confidences avec ceux-là. "De quel monde ancien parlez-vous, d'ailleurs, mon cher ?" S'il y a des troubles dans le quartier des Cris, il en profitera pour s'échapper sans difficulté...

Telma de Bord'eaux est une maigre jeune femme aux lourdes paupières et aux cheveux coupés. Elle semble muette et inoffensive. Les doctes l'entourent pourtant d'une surveillance implacable. On dit qu'elle est liée à une terrible affaire criminelle en France, mais elle terrorise surtout par son incroyable pouvoir d'évasion. On prétend que, quelles que soient les entraves, les portes et les sentinelles, on la retrouve un jour ou l'autre guettant sur le toit de l'académie ou marchant avec un faible sourire sur les avenues de S'mor. Toutes les expériences pour la retenir ont échoué. "C'est un être céleste" affirment les plus pieux. "Ce n'est qu'un complot monté par l'Église" rétorquent les esprits forts. Perdue à fleur d'elle-même, Telma a été victime de sa propre âme, irréversiblement innocente, incapable de la moindre trahison ou du moindre mensonge. Ce fut sa faiblesse quand elle se trouva, théoriquement, à la tête d'une riche maison de nobles armateurs... qui n'eurent pas trop de mal à la réduire là où elle en est, en ne lésinant pas sur les moyens et en achetant ses parents et amis. Telma s'est retrouvée seule, bientôt folle ailleurs... Si les PJ essaient de profiter de cet incompréhensible pouvoir pour leurs propres plans d'enlèvement, qu'est-ce qui peut décider Telma à le faire ? L'amour, peut-être, si elle en est encore capable.

Perrin de Rebrauchicourt est un fier seigneur de Valence (dans le Lyonois, en France). Ambitieux, téméraire, il a entrepris un procès de trop contre son beau-père et suzerain, qui est parvenu à exiler son gendre. On l'a dit atteint de lycanthropie, à cause d'une crise de rage publique, et d'idolâtrie, en raison de quelques jurons. Il ronge son frein et se languit de l'accorte Léonia, son épouse, depuis deux ans. Il a cherché à gagner certaines sympathies parmi ses serviteurs-geôliers et les doctes, sans résultats. L'arrivée des PJ est une aubaine évidente, mais ceux-ci doivent bien comprendre qu'additionner les forces signifie aussi additionner les difficultés, et Perrin n'en est pas avare dans sa situation.

"Peldo Marcida", enfin (cf. Personnages). Les doctes qui l'ont étudié lui voient un esprit fort, donnant des signes évidents de décomposition sénile, noyé dans des bizarreries protéiformes, des hérésies mineures et une fascination pyromane. Un talent de comédien, des mœurs étrangères et le culte du feu ont suffi à donner ce diagnostic péremptoire... Le savant, installé dans ses appartements, est servi par des prêtres de l'Inquisition, commandés par deux chevaliers-inquisiteurs, Don Gusmio et Don Cezar, et un prêtre-guerrier de San Tuyon, Don Javier (cf. La Lusitania). Ceux-ci semblent autant occupés à le garder qu'à l'interroger. Ces attentions inhabituelles et cette surveillance ne facilitent pas la tâche des personnages.





moine blanc de l'Ordre de San Gabriel. Il agit de manière à écarter les soldats de l'Inquisition et à neutraliser les PJ, mais, seul et incapable d'œuvrer directement, il lui faudra tenter le tout pour le tout... Ludio va donc s'adjoindre le pouvoir de Telma : il aura un entretien secret avec elle lors d'une de ses fugues. Il prétendra la confesser, mais ils auront tout juste besoin de parler tant leur nature est semblable, pétrie par la trahison d'autrui et faite de liberté destructrice.

Aussi, dans la soirée du 11, l'académie sera-t-elle soudain envahie de toutes parts par la foule des malade mentaux libérés ! Dans le délire, une légion improvisée de "croisés de la Sainte-Citrouille" sèmera la terreur chez les serviteurs de Peldo Marcida. Introduit par Telma dans la chambre de Peldo, Ludio le trouvera en adoration devant le feu de sa cheminée. Il aura tôt fait de lui arracher les échantillons de son secret, contenus dans son faux annulaire de la main droite. Il négligera les cahiers de notes du savant... Il le garrottera alors avec la lanière de son collier orné d'une flamme de platine, poussera le corps dans le feu de la cheminée, puis disparaîtra vers la Maison des Simples. Un début d'incendie mettra le comble au désordre, sauf pour les soldats de la porte, dont les ordres sont stricts. Ludio prendra alors la tête d'une troupe de lépreux, suivant un ordre obtenu à la maladrerie voisine Las Buenorosas. Il dissimulera dans les vêtements des damnés les échantillons confisqués sur le savant pour échapper à la fouille de la porte. Il tâchera ensuite de gagner le port en toute quiétude avec six crécelliers des bas-quartiers, des mercenaires complices, pour s'enfuir vers la Mer d'Eztrémadre.

Selon les actes des PJ, ce plan échouera en totalité ou en partie. Un élément essentiel est l'appui muet de Telma (ce qui n'exclut pas de son point de vue angélique l'aide à Ludio), mais c'est très difficile. La faire douter de l'innocence de Ludio est déjà plus réalisable : il faudra prouver qu'il porte la trahison en lui-même, ce qui n'est pas si évident, car seule compte pour Telma la traîtrise par rapport à la parole donnée, toute autre espèce de félonie lui étant tout à fait indifférente. La meilleure solution pour les PJ serait de profiter du plan de Ludio pour récupérer le savant ou du moins les échantillons pour leur compte, car empêcher tout à fait Ludio d'agir ne change rien au problème des inquisiteurs qui surveillent le savant. Les PJ peuvent même tenter de s'allier à Ludio : celui-ci ne le fera que s'il ne voit pas d'autre solution, mais cette alliance sera évidemment un coup-fourré de part et d'autre...

Final

Si le scénario est joué seul, tout dépend de l'habileté des PJ : fuite avec les mains vides, échec devant Ludio qui les double, ou départ vers le sud avec le savant vivant, les échantillons et/ou les cahiers de notes. Ce voyage connaîtra certainement des péripéties : les tercios vieux-castiyans seront sur le pied de guerre, et plus encore les inquisiteurs floués. Les PJ subiront sans aucun doute des fouilles. Tout leur butin scientifique devra donc être bien dissimulé et le savant camouflé. La poursuite cessera quand ils seront passés en Aragon, traversant les collines semi-sauvages de cette province. Ils retrouveront leur contact avec Don Massimo à Sargos, et recevront plus tard leur récompense selon leur efficacité. S'ils n'ont rapporté que les cahiers de notes, une cruelle déception les attend : l'analyse prouvera qu'il s'agit de formules de gaz hilarants ! Ces notes faisaient partie du simulacre de sénilité auquel se livrait Peldo Marcida. Dans ce dernier cas, les PJ auront bien du mal à obtenir la pleine récompense de leurs beaux efforts...

Si le scénario est joué en campagne, il faut que Ludio parvienne à son but avec l'aide de l'ineffable Telma. Les PJ recevront l'ordre de leur employeur de poursuivre le voleur et assassin qui semble avoir récupéré les échantillons d'après le faux doigt observé sur le cadavre. Il est en effet souhaitable que les PJ aient pu voir le corps (attention à ne pas se faire surprendre penché sur celui-ci, sans quoi tout MJ normalement constitué aura du mal à résister au vieux truc du faux coupable pris sur le fait), car cet examen est plein d'enseignements. Outre le symbole de la flamme en platine porté en collier, ils pourront en savoir un peu plus sur les apparents intérêts de l'assassin :

- **Il tenait à ce que le savant disparaisse (l'employeur de Ludio possède en effet le secret et tient à ce qu'il ne soit pas divulgué par ailleurs).**
- **Il semble y avoir quelque chose de rituel dans la mort par le feu (Ludio a en effet honoré de cette manière le corps de sa victime).**
- **Il savait à quoi s'en tenir concernant les cahiers de notes (Ludio sait en effet que les savants perses n'écrivent jamais rien de leur savoir mais le transmettent toujours par tradition orale).**

Ces premières informations seront utiles pour la suite...

Personnages

Don Massimo de Sietreta

Éminence grise du duc de Nouvelle-Castiya

Ce noble vieillard, aux vertèbres lombaires brisées dans un tournoi, se déplace à l'aide de prothèses grinçantes du plus mauvais effet. Lugubre, doté d'un charisme sombre et d'une intelligence redoutable, il joue un rôle inconnu mais certainement très important auprès du duc Alphonso VIII de Nouvelle-Castiya. Ce n'est pas un homme dont on néglige les invitations, même si officiellement il ne porte que le seul titre de "Maître des Menus Plaisirs du Duc". Véritable éminence grise, Don Massimo organise officieusement la plus grande partie des intrigues ducales. En l'occurrence, le duc de Nouvelle-Castiya paraît vouloir jouer de ce secret "obtenu par ses propres efforts" pour augmenter son influence auprès des maréchaux du roi, et supplanter ainsi le duc Alonso Ronchaz de Vieille-Castiya. En fait, ces hautes intrigues de la Cour d'Espanyia passent en grande partie au-dessus de la tête des PJ, du moins Don Massimo y veille-t-il.

Joan-Miga Rebretto

C'est un robuste quadragénaire, au teint rouge, aux cheveux noirs, et à la mine aimable. Marchand en gros de vins et liqueurs, il organise de nombreuses entreprises grâce à sa famille fertile, et il

tient, au titre de commissaire des juges, le registre légal des entrées et sorties de sa propre auberge, le Lion d'Or. Ce bourgeois d'A'ville est néanmoins un espion, devenu de longue date agent de Don Massimo. Sa foi et sa haine pour le duc Alonso "athée", son espoir dans le retour d'un héritier du duc précédent, tout cela le motive suffisamment, avec un peu d'or de temps à autre... Il informe, aide de manière passive, équipe, mais n'a guère les moyens d'intervenir directement et au grand jour. Au besoin, il peut tout au plus rassembler quelques hommes en cas d'urgence, avec l'aide de son cousin Perro Genosa. Cet ancien sergent de ville est chargé de surveiller les étudiants en tant que tavernier. Perro, solide quinquagénaire boiteux, est toutefois moins sûr que Joan-Miga, car la cupidité n'est pas la moindre de ses motivations.

Joan-Miga Rebretto

Agent néo-castiyan

FOR 12	**CON 12**	**TAI 12**	**INT 14**	**POU 12**
DEX 13	**APP 11**			

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Epée Courte* 45%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Arc Court* 35%, Dégâts 1D6+1+1/2 MD, Portée 80, Tirs 1.

Compétences : Artisanat (Cabriole) 40%, Chercher 35%, Déplacement Silencieux 45%, Dissimuler un Objet 25%, Ecouter 35%, Esquive 66%, Evaluer 25%. Langue Commune 42%, Langue Nationale (Espanyien) 70%, Lutte 40%, Marchander 30%, Se Cacher 45%.

Don Leorni de Magatorre

Commandant militaire d'A'ville

C'est le type même du courtisan. Il a réussi à décrocher la charge de commandant militaire d'A'ville, sans autre compétence que celle d'être le neveu du général Joan Precador... Vieilli prématurément, homme de cour et d'intrigue, il place ses gens partout. L'administration impériale garde bon œil sur lui, de manière à éviter la paralysie de l'organisation militaire d'A'ville à force de courtisans incompétents. Il en résulte qu'à A'ville, il n'existe aucune volonté centrale permanente. Les capitaines, châtelains, et connétables sont en général assez efficaces pour pallier ce manque, mais les réactions seront assez désordonnées en cas d'alerte. Les PJ peuvent donc bénir Don Leorni et ses gens (tel Don Mauro, qui garde Peldo Marcida).

Jhesu Brota

C'est un costaud ébouriffé et revêche comme un ours, grand buveur et grand travailleur. Portefaix d'origine catalanienne, il travaille à A'ville depuis trois ans, mais il n'a jamais fait l'effort d'apprendre l'espanyien, et continue à pratiquer le catalan avec ses semblables. C'est du moins l'opinion commune : la réalité est que Jhesu parle quatre langues passablement... C'est l'un des meilleurs agents secrets de Don Giorjo Madrega (cf. Les Deux-Castiya), et il a autour de sa personne, grâce à ses compagnons portefaix, les gamins des rues et les commères, réseau de surveillance parmi les plus efficaces. Il traîne parfois au Lion d'Or, et les PJ devront donc se tenir à carreaux, car Jhesu ne lâche jamais sa proie. Entêté et fidèle à son maître, il fera tout pour que sa victime rende gorge. C'est un ancien affranchi de droit commun : il doit tout à son employeur, et n'a rien à perdre.

Jhesu Brota

Agent vieux-castiyan

FOR 17	**CON 16**	**TAI 15**	**INT 13**	**POU 15**
DEX 11	**APP 9**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 16

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Masse Légère* 55%, Dégâts 1D6+2+MD, PdS 20 ; *Dague* 68%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Artisanat (Cabriole) 60%, Esquive 82%, Lutte 80%, Chercher 93%, Ecouter 82%, Marchander 35%, Se Cacher 21%, Dissimuler un Objet 43%, Déplacement Silencieux 32%, Evaluer 46%, Crocheter 48%, Sagacité 34%, Hypnose 34%, Langue Commune 39%, Langue Étrangère (Français) 39%, Langue Nationale (Catalan) 65%, Langue Nationale (Espanyien) 39%.

Don Carvalho de Mustel

Astrologue

C'est le beau-frère du général Joan Precador (cf. Les Deux-Castiya). Cet autre courtisan, d'excellente famille, est un homme bedonnant, grisonnant, portant barbiche et fards. Cadet désœuvré, esprit avide de savoir mais brouillon, personnalité effrayée par les guerres, Don Carvalho s'est passionné depuis dix ans pour la science des astres et de la divination. Féru des savoirs orientaux, il a fait de grandes dépenses pour obtenir des ouvrages et des maîtres en occultisme, mais il n'a que peu appris. On l'a persuadé qu'il était la réincarnation de Tebek Baphomée, un sage de Bagdad, et depuis, il se vêt à l'orientale, s'entoure de lions, et exige de plus en plus des étoiles et de ses devins. Il s'est précipité sur la tour-parasol d'A'ville et sur son observatoire, comme sur une grosse friandise. Vaniteux et prétentieux, Don Carvalho n'opposera guère de résistance à ceux venus pour l'enlever.

Lions de Don Carvalho

Cf. Lions dans les règles de Hawkmoon NÉ.

Messandric Ouellan

Noble eirien

Messandric Ouellan

FOR 12	**CON 12**	**TAI 12**	**INT 14**	**POU 12**
DEX 13	**APP 11**	**SAN 22**		

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Points de Vie : 19

Armure : Aucune

Armes : *Bagarre* 72%, Dégâts 1D3+MD.

Compétences : Artisanat (Cabriole) 63%, Chercher 51%, Déplacement Silencieux 35%, Ecouter 50%, Esquive 56%, Langue Commune 33%. Langue Nationale (Eirien) 55%, Sauter 35%, Se Cacher 41%.

Telma de Bord'eaux

Noble aquitioraine

Telma de Bord'eaux

FOR 12	**CON 12**	**TAI 12**	**INT 14**	**POU 12**
DEX 13	**APP 11**	**SAN 11**		

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 9

Armure : Aucune

Arme : Aucune

Compétences : Art (Musique) 45%, Artisanat (Équilibre) 95%, Chercher 82%, Déplacement Silencieux 99%, Ecouter 89%, Esquive 45%, Grimper 75%, Langue Commune 36%, Langue Étrangère (Espanyien) 36%, Langue Nationale (Français) 60%, Sauter 43%, Se Cacher 92%, Sentir 64%.

Pouvoir Spécial : Transposition 99%.

Perrin de Rebrauchicourt

Noble lyonin

Perrin de Rebrauchicourt

FOR 13	**CON 12**	**TAI 11**	**INT 14**	**POU 14**
DEX 11	**APP 12**	**SAN 66**		

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 12

Armure : Aucune

Armes : *Epée Large* 71%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20.

Compétences : Artisanat (Cabriole) 37%, Chercher 36%, Déplacement Silencieux 32%, Dissimuler un Objet 43%, Ecouter 42%, Eloquence 62%, Equitation 82%, Esquive 77%, Langue Commune 42%, Langue Étrangère (Espanyien) 42%, Langue Nationale (Français) 70%, Se Cacher 41%.

Don Javier Stramina

Ce jeune homme de trente ans tout juste est déjà un vétéran des expéditions en Orient. Grand, brun, barbu, et portant le blason d'une excellente famille aragonaise, il a reçu la garde de ce savant infidèle pendant son casernement à Sal'manc. Il se livre à sa tâche avec moins de ferveur que d'habitude, car, à côté de son mépris du barbare mécréant, grandit une admiration pour son savoir et la beauté de ses gestes, rites, chants païens quotidiens. Homme de terrain et d'action, Don Javier n'était certes pas préparé à ce trouble face au vieux savant perse...



Don Javier Stramina

Prêtre-Guerrier de l'Ordre de San Tuyon

FOR 16	**CON 15**	**TAI 15**	**INT 10**	**POU 11**
DEX 13	**APP 13**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 15

Armure : Mailles (1D6+2)

Armes : *Epée Bâtarde (1 Main 1/2)* *91%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 19 ; *Bouclier Entier* 88%, Dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22 ; *Arc Composite* 56%, Dégâts 1D8+2+1/2 MD, Portée 100, Tirs 1.

** Cf. Le Fer et le Sang dans Tatou 8.*

Compétences : Art (Chant) 46%, Artisanat (Cabriole) 52%, Chercher 64%, Déplacement Silencieux 41%, Ecouter 32%, Esquive 106%, Langues Étrangères (Italien 15%, Grek 26%, Arabe 26%, Persan 37%), Marchander 34%, Orientation 36%, Scribe 16%, Se Cacher 41%.

Don Gusmio et Don Cezar

Ce sont deux hommes de petite noblesse, sévères, pieux, froids, très dévoués à l'Église, à qui ils doivent tout. Mais tout le reste les sépare. Don Gusmio est lourd, roué, blanchi sous le haubert, doué d'un esprit qui estime la foi en nombre de prières,



et le mérite à la valeur de la moindre récompense. Don Cezar est jeune, souple, avide de miracles et d'éclats guerriers et sacrés, à même de le promouvoir aux yeux de Dieu et des hommes. L'un et l'autre, à la tête de huit prêtres-guerriers de l'Inquisition, entendent mener à bienleur mission commune avec brio. Ils guettent leurs erreurs réciproques, chacun dans son état d'esprit. Don Gusmio attend le moment où Don Cezar ira trop loin dans la torture psychologique de Peldo Marcida (car le duc Alonso et l'empereur ont bien spécifié que le vieux savant ne devait pas être soumis à la torture physique) ; Don Cezar guette le moment où Don Gusmio se montrera trop timoré ou indécis. D'ailleurs, Don Cezar n'aime pas les réserves émises par Don Javier, l'envoyé impérial, à propos de l'interrogatoire du vieux prêtre.

Don Gusmio et Don Cezar

Chevaliers de la Sainte-Inquisition de Vald

FOR 14 **CON 14** **TAI 14** **INT 12** **POU 12**
DEX 13 **APP 13**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Mailles (1D6+2)

Armes : *Epée Bâtarde (1 Main 1/2)* 91%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 19 ; *Bouclier Entier* 88%, Dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22 ; *Arc Composite* 56%, Dégâts 1D8+2+1/2 MD, Portée 100, Tirs 1.

Compétences : Art (Chant) 30%, Eloquence 35%, Hypnose 15%, Langue Étrangère (Français) 36%, Langue Étrangère (Italien) 36%, Marchander 25%, Médecine Rudimentaire 40%, Monde Ancien 15%, Sagacité 15%, Torturer 65%.

"Peldo Marcida" (Matgi Qandiz fen Rubek)

C'est un homme long mais voûté, avec de grandes mains veinées de bleu et un visage beaucoup plus pâle que le reste du corps. Ses traits comme amollis, sont dépourvus de sourcils et presque de cils. Il est entièrement chauve, avec des yeux obscurs, et porte deux fines touffes de poils en guise de barbe. Qandiz a été vêtu comme un docte castiyan, mais son étrangeté transparaît. C'est un matgi de Perse, un prêtre-savant adepte du Culte apocalyptique du Feu, aux frontières de l'Orient connu. Capturé lors du sac de Mssoul en Syria orientalis, il parvint, après des transactions multiples, au pouvoir du duc Alonso Ronchaz de Vieille-Castiya il y a neuf mois. Contre le respect de son culte, Qandiz a promis de révéler au duc un grand secret. Le temps passe... L'Inquisition s'inquiète... L'empereur s'impatiente... Qandiz temporise, espérant que la mort le délivrera, ne pouvant se résoudre ni à renier sa foi, ni à trahir son grand secret. À la vérité, lui-même n'en a pas la formule mais en possède six échantillons cachés dans son faux annulaire, à la main gauche. Il craint autant les inquisiteurs que ses frères, qui voudraient détruire un traître. Une fois le prétexte de la barrière des langues détruit par l'arrivée d'un interprète venu de loin, Qandiz a commencé à jouer la sénilité. À cause de certains rêves récents, Qandiz a acquis la certitude qu'il ne trahira pas. Il attend donc la mort avec sérénité, dût-elle venir de ses frères de religion. C'est un vieillard d'une grande force, et un savant remarquable malgré les aspects occultes car sacrés de sa science.

Matgi Qandiz fen Rubek

Prêtre-Savant du Culte apocalyptique du Feu

FOR 8 **CON 10** **TAI 12** **INT 18** **POU 16**
DEX 9 **APP 11**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 11

Armure : Aucune

Arme : Aucune

Int Libre : 3

Compétences : Art (Chant) 82%, Art (Musique) 73%, Ecouter 28%, Goûter/Sentir 74%, Hypnose 18%, Langue Commune 54%. Langues Étrangères (Syriaque 54%, Arabe 54%, Turk 18%), Langue Nationale (Persan) 90%, Médecine Rudimentaire 79%, Monde Ancien 63%, Potions 95%, Sagacité 18%.

Bio 9, Chim 9, Méca 4, Méd 8

Secrets Technologiques : Cataplasme Miraculeux 1, Drogues Médicinales 5, Mécanisme à Ressorts 1, Mutation (Luminescence) 5.

Savoirs Scientifiques : Science des Métabolismes 3.

"Frère Modovar" (Ludio da Cohimb)

Cf. Échec aux Tours d'Occident.

Le Cavalier venu d'Orient

Jouer ce Scénario Séparément...

Un drame mystérieux vient de se produire à S'mor alors que Alonso Ronchaz, le duc de Vieille-Castiya, s'y trouvait. Les gardes ducaux taisent encore l'affaire, mais les rumeurs courent déjà bon train pendant que les PJ, des agents du duc, sont convoqués par celui-ci par une belle matinée. Il a son humeur des plus mauvais jours, et il est encore en habit de chasse, pour les recevoir. Il en fait ses envoyés, avec pleins pouvoirs, pour retrouver un voleur d'échantillons. Il leur explique les détails de l'affaire et le mystère de l'identité du voleur ainsi que de celle de son commanditaire. La liste des puissances soupçonnées est longue, car qui ne serait pas intéressé par un secret capable de transformer le moindre chevalier en homme susceptible de brandir la foudre ? Le duc leur donne tout le nécessaire à leur enquête, y compris de l'argent pour délier les langues, et un anneau pour prouver leur statut d'envoyés ducaux. Il leur recommande la prudence et la discrétion, car il n'y a guère de chance qu'un voleur aussi habile soit seul... Pour corser l'affaire, certains PJ



peuvent travailler pour une autre puissance et chercher finalement à récupérer les échantillons pour elle. Un PJ peut même être un agent des adorateurs de la Flamme (cf. Le Pion pris pour un Fou) venu pour faire taire le savant, puis, devancé, pour détruire les échantillons du grand secret... Quant aux voleurs, Ludio ne jouera aucun rôle dans l'histoire : Estela seule aura affaire aux PJ, et elle travaillera pour une puissance quelconque (sa vengeance concernera alors le duc de Vieille-Castiya au lieu du duc de Lusitania) afin de lui livrer le secret.

Si vous avez manqué le Début...

Une enquête rapide à l'Académie de Psychiatrie confirmera tout ce qu'il est possible de savoir sur le voleur et ses méfaits : la mise à mort du vieux savant (langue coupée, étranglé, et poussé dans le feu de sa cheminée) et la fuite du voleur sous le déguisement d'un moine blanc de l'ordre charitable de San Gabriel. Celui-ci a conduit hors de l'académie une bande de lépreux placés en observation suite à des délires. Le savant portait un médaillon de platine en forme de flamme. Le voleur était accompagné de six prétendus crécelliers (dont le métier est de guider les malades sur les routes en signalant leur passage au moyen de crécelles) et il a dissimulé les échantillons dans les vêtements des lépreux. La maladrerie Las Buenorosas, d'où les lépreux provenaient, est tenue par des célestines affiliées à l'ordre des hôpitaliers, trop affolées pour être complices. Elles ont révélé que les lépreux avaient été mandés par un prétendu messager de l'évek de Vald, sans doute pour en faire des sujets de mortification lors d'une cérémonie de l'Église, mais elles n'en savent pas plus. L'assassinat et le vol ont été constatés la veille au soir, quelques heures après le départ du voleur et des siens, et ceux-ci n'ont donc qu'une journée d'avance. La poursuite commence...

Le Moine Blanc

Selon les témoignages recueillis au port fluvial de S'mor, le moine blanc et sa troupe ont passé le Douro la veille, 11 février 5295 et se sont engagés sur la route longeant le fleuve vers Vald. Cependant, avec de meilleurs témoignages, on apprendra que la troupe n'a pas longtemps suivi cette route, mais qu'elle s'est vite embarquée sur la grosse barque toiturée d'un batelier (cabanello). Mais dans quelle direction ? En effet, le cabanello a fort bien pu descendre le fleuve sans être vu de S'mor ni des villages sous le couvert de la nuit, du cours sinueux du fleuve et de sa rive boisée. Ou bien, le cabanello a pu remonter le fleuve vers Vald. En fait, il s'est produit là un bel embrouillaminis de pistes. Le cabanello a bien descendu le Douro mais sans le moine blanc, qui, la nuit venue, a gagné la rive d'en face, contourné S'mor, et rejoint la grand-route vers Madreid via Sal'manc, A'ville, et Segovia pendant qu'une tierce piste remonte bel et bien le Douro mais par voie terrestre. On peut trouver dans les buissons la robe blanche du moine "dissimulée", et suivie de traces de pas puis de sabots continuant sur la route de Vald. Si les PJ sont suffisamment habiles, ils découvriront la fuite du bateau vers l'ouest et celle d'un homme vers le sud. Ils seront confrontés à plusieurs pistes !

Le Batelier et les Crécelliers

S'ils suivent les témoignages qui décrivent le passage d'un cabanello descendant le Douro, la piste continuera jusqu'aux Chutes de Roc'Angelo, au confluent du fleuve et de la Torna, à la frontière de Marao. Les hommes qui déchargent les bateaux et transfèrent les marchandises sur des mules ou vice-versa au pied des rapides et sept lieues au-dessus nieront d'abord le passage du cabanello. S'ils sont un brin secoués, certains avoueront avoir reçu de l'argent contre leur silence, et raconteront que la troupe a quitté le Douro et s'est dirigée vers la voiture d'un charretier partant vers le sud. Toutefois, aucun ne se rappellera le moindre moine blanc. Parmi une avalanche de détails, les PJ apprendront que le batelier, Gieno, est encore dans les environs. On pourra le trouver dans une taverne au bord du fleuve, en dispute avec des pêcheurs et en proie à la boisson. S'ils parviennent malgré tout à l'interroger, les PJ obtiendront un témoignage embrumé, et comprendront que, durant la nuit précédente, le moine blanc a débarqué près de S'mor sur la rive sud. De plus, Gieno leur décrira les soins apportés par le faux moine aux sinistres lépreux, leur laissant accroire qu'il a récupéré les échantillons. S'ils veulent capturer les crécelliers, les PJ pourront suivre leurs traces vers le sud. Les autochtones se souviendront très bien du convoi. Les crécelliers ont continué jusqu'à un village sur la grand-route de Porto à Sal'manc, au bord de la Gritta. Les pêcheurs ont bien voulu leur céder une barque leur permettant de suivre le cours rapide de cette rivière en direction de la Mer d'Eztrémadre.

S'ils poursuivent de ce côté, les PJ recevront les plus étonnants témoignages. La barque ne répond jamais aux appels des bateliers, et l'on n'y voit personne d'autre que des malades défigurés poussant de temps à autre des cris inarticulés. Si on ne l'arrête pas, cette "nef des fous" ira jusqu'au Delta de la Gritta, au bord de la mer intérieure. Elle finira dans un marais. Cependant, les PJ feraient bien de l'intercepter. Les échantillons se trouvent encore dans les vêtements des lépreux. Le voleur escomptait que ces échantillons allaient se perdre à jamais dans le marais comme s'il voulait les détruire. Deux problèmes subsisteront : d'abord, récupérer les échantillons sur les lépreux sans contracter la terrible maladie ; ensuite, décider du sort des échantillons (à qui reviendront-ils ?). Si les PJ sont suffisamment fins, ils tiendront là un atout énorme une fois le secret percé. S'ils sont rapides, les PJ retrouveront les crécelliers poursuivant vers l'est sur la route de Sal'manc, la bourse bien garnie, et constituant une joyeuse compagnie, leurs attributs de crécelliers définitivement jetés aux orties. S'ils sont interrogés, ils avoueront qu'ils ignoraient tout du faux moine et ne lui obéissaient que contre force écus. Selon ses ordres, ils ont abandonné les lépreux au milieu de la Gritta les lépreux. Ils n'apporteront rien de plus à l'enquête.

Le Fauconnier

Après avoir trouvé la robe de bure abandonnée, les PJ devront suivre la piste du cavalier le long du fleuve sur une dizaine de kilomètres, avant d'en trouver deux autres menant à un campement de riches pavillons au bout de quelques kilomètres sup-



plémentaires. Il s'agit de chevaliers de la Maison de Casteillon escortant jusqu'à Vald une fille à marier tout en musardant dans le printemps précoce. Si les PJ se montrent courtois, ils pourront apprendre qu'un fauconnier des plus aimables voyageant vers le Château de Sulnavente a passé le soir du 12 avec eux. La description de cet hôte agréable correspondra à celle du faux moine. Si les PJ se présentent comme poursuivants d'un voleur, les chevaliers se creuseront la mémoire et se rappelleront que le prétendu fauconnier a été rencontré au crépuscule dans les bois par un chevalier et la jeune fille à marier. Cependant, un chevalier se souviendra avoir déjà croisé le soi-disant fauconnier le matin du 11 février sur la grand-route de Léon à S'mor. Ce témoignage incohérent (le faux moine était alors à l'académie) dénonce pourtant le plan des deux Pestiférés. Mais les PJ en tiendront-ils compte ? Autre fait curieux, la nuit tranquillement passée dans le campement à vingt kilomètres de S'mor alors que le voleur est supposé être un homme traqué. Ce détail indique aussi la manœuvre de diversion. En effet, Estela veille à ne pas distancer ses poursuivants. Et pourtant, quinze témoins des plus dignes de foi reconnaissent le portrait du voleur ! En tout cas, celui-ci ne semble avoir qu'une faible avance, si les PJ n'ont pas perdu trop de temps. En effet, il ne galope pas, mais va du train calme d'un simple voyageur, et fait halte dans des villages avant de continuer sur la grand-route vers Vald.

De Vald à Arandad

À Vald, les PJ voudront peut-être questionner l'évek de la ville. Celui-ci est à Montegabil, une bourgade au nord de Vald, où il consacre une église reconstruite. Une entrevue avec Don Dorgniova s'avérera être des plus instructives. L'évek commencera par demander les raisons d'une telle inquisition, puis estimera à une coquette somme l'obtention de la moindre information. Toutefois, si les PJ brandissent les insignes d'une autorité suffisante, ou s'ils se montrent conciliants, l'évek révélera qu'il a fait mander les lépreux pour rendre service à sa nièce Biancaflora, la très pieuse dame d'Arandad, pour la fête de Santa Magdalena. Le 20 février, ils seront exhibés lors de la foire comme invite à la mortification. Ils étaient censés être amenés le long du Douro. L'évek n'en saura pas plus, et demandera aux PJ le silence sur cette affaire. S'ils se montrent conciliants, ils gagneront un allié influent.

Au-delà de Vald, la piste du prétendu fauconnier continue le long du Douro vers la frontière d'Aragon. Et toujours, il ne galopera pas plus que nécessaire pour être talonné sans être rattrapé. Les PJ arriveront à Arandad, où ils ne trouveront aucune trace du voleur ou des lépreux, qu'ils arrivent avant ou après la fête de Santa Magdalena. La fête aura lieu sans leur édifiante présence, et le commerce de la petite cité lacustre, construite là où arrivent les bateaux qui remontent le Douro et d'où partent les mules vers les montagnes aragonaises, ne s'en portera que mieux. Les PJ voudront sans doute questionner la dame d'Arandad. L'interrogatoire de Biancaflora devra se faire avec courtoisie. La bonne dame a été aussi dupée qu'eux-mêmes, et, si les PJ savent se révéler dignes de confiance, elle leur révélera tout ce qu'elle sait (cf. Personnages). Cette fausse piste permettra tout juste aux PJ de déceler une infiltration du "Parti de la Paix" mais elle ne pourra pas être poussée plus loin car il faudra suivre la piste du voleur tant qu'elle est chaude. Si les PJ se sont liés à Biancaflora, ils profiteront d'une aide précieuse.

L'Aragon

Le Messager

Après être passé à travers la frontière entre la Castiya et l'Aragon, le voleur continuera, conservant toujours la même identité, modifiant seulement sa prétendue destination. S'ils sont suffisamment attentifs, les PJ recevront des nouvelles de leur pseudo-fauconnier après avoir rejoint le fleuve Ebr'. En effet, ils rencontreront d'abord un malheureux aubergiste qui leur demandera la charité car il a été exilé avec toute sa famille hors de leur village. Un messager du duc d'Aragon qui avait dormi chez eux est mort victime de la "suée des martyrs", une fièvre foudroyante transmise par les redoutables lions écarlates (lions mutants des rocs) des montagnes d'Aragon, et qui fait sourdre le sang par les pores, ce qui fait craindre la contamination. L'aubergiste leur conseille de contourner le village par un détour assez long. Si les PJ persistent à emprunter la route la plus courte, ils arriveront au village. Sur la route gît en effet un corps dépouillé de tout. L'homme est mort non de la "suée des martyrs" mais d'une rupture de vaisseau dans le cerveau, qui l'a fait saigner spectaculairement du nez et des oreilles, comme pourra le constater un PJ un tant soit peu médecin. Les PJ devront rassurer les villageois, qui évitent la grand-route depuis la mort du messager, que personne du village n'a touché. Les PJ pourront apprendre qu'un cavalier, arrivé dans la nuit, a osé dépouiller le corps "infecté" de ses armes, ses habits, ses messages, et son cheval. Les PJ peuvent dès lors penser que leur proie a changé de déguisement. Cependant, ce costume des plus voyants posera bien des problèmes aux PJ. Si, partout, on pourra les informer sur leur voleur, celui-ci, grâce aux droits des messagers ducaux, n'aura plus aucun problème pour trouver des vivres, des gîtes, et surtout des montures fraîches. Il aura même la main lourde sur les vivres et les montures, de manière à priver ses poursuivants des moyens d'endurer son allure, et se reposera chez les châtelains vassaux du duc d'Aragon ! Il faut espérer que les PJ trouveront assez vite la parade à l'arme nouvelle du voleur. Il suffira de donner l'alerte par pigeons voyageurs aux vassaux en question, et, dès lors, le faux messager, d'omnipotent, deviendra un homme isolé traqué par tous. Les vassaux y mettront d'autant plus de cœur que, faux ou vrais, les droits des messagers ducaux n'ont jamais été de leur goût. Il y a de fortes chances pourtant pour que le voleur change de déguisement une fois arrivé à Sargos, où il dirige les pas de sa monture...

De Sargos aux Monts Ibériks

Après Sargos, les PJ perdront toute trace de leur voleur. L'intervention inopinée des brigands des Monts Ibériks gâchera pourtant cette échappée trop facile. La campagne aragonaise est



depuis des semaines en rébellion ouverte contre le duc. Paysans, écuyers, ou chevaliers ruinés se sont transformés en brigands une fois de plus sous le poids des impôts, jugés trop lourds. La plupart des barons du duc a laissé faire jusqu'à un certain point pour ruiner un petit peu plus celui-ci. La situation vient cependant de leur échapper depuis quelques jours. Les peones et des hidalgos s'en sont pris aux châteaux de certains barons. L'une de ces embuscades surprendra les PJ. Les paysans sont difficiles à vaincre. Sauf s'ils sont écrasés, ils harcèleront les PJ jusqu'à ce que le capitaine-brigand ou ses lieutenants soient tués ou capturés, ce qui provoquera la désorganisation des paysans. Si les PJ interrogent d'éventuels prisonniers, ils apprendront qu'un "Grek" est venu trouver Toma le Gargant, le féroce écuyer qui menait la plus grande bande de peones révoltés. La description de ce "Grek" correspondra à celle de leur voleur. Il s'est allié à Toma le Gargant, et lui a conseillé d'attaquer les PJ. Cependant, il a fait une lourde erreur, car il a trop montré à Toma sa richesse, si bien qu'il "ne s'en tirera pas, parole". Si les PJ approfondissent l'interrogatoire, certains prisonniers leur indiqueront même le lieu où les hommes de Toma doivent les attaquer... La deuxième embuscade n'aura cependant pas lieu. Si l'on fouille les environs, on trouvera les entrées d'un village troglodytique manifestement utilisé comme repaire par les brigands, de même que les signes d'une lutte. Des corps décapités ou mutilés de peones gisent aux alentours et des restes de gaz flottent encore en l'air, identifiables d'après les stigmates oculaires des corps (le "petto lucifurio", un gaz aveuglant employé par les armées ducales, qui ont manifestement précédé les PJ). Le "Grek" n'est apparemment pas parmi les victimes. Si l'on prête l'oreille aux rumeurs, on apprendra que le duc a monté une campagne victorieuse contre les brigands des Monts Ibériks. Le fils aîné du duc d'Aragon, Don Junar, a surpris et écrasé, avec l'aide des troupes des deux comtes de la région, Don Marco de Calatayud et Don Bartholomeo de Terel, les brigands des Monts Ibériks, dont faisait partie les hommes de Toma... Les prisonniers ont été emmenés à Calatayud.

Calatayud

Cette bonne ville est effectivement en liesse. Si les PJ écoutent les rumeurs locales, ils entendront que le chef des brigands était en fait un Grek, nommé Rema et venu du comptoir aragonais d'Igoum. Il s'était réfugié à Valencia après avoir raté un complot pro-lyanurien et se vengeait en ravageant les campagnes aragonaises et en enlevant les nobles gens afin d'en tirer rançon. Mais maintenant, la tête de ce brigand est dans une cage, comme celle de ses huit lieutenants, suspendue au-dessus de la Porte des Coquelets, par laquelle les chevaliers victorieux ont fait leur entrée en ville. Toutes ces rumeurs sont infondées et inspirées par les autorités soucieuses de flatter l'esprit anti-lyanurien. Pourtant, les PJ devront faire halte à Calatayud pour les vérifier, car il n'est pas possible au premier abord d'identifier les têtes avec certitude à cause de la hauteur des cages. Aussi, il faudra, une fois que la nuit aura rétabli le calme dans les rues, parvenir à soudoyer le portier et le bourreau afin d'aller examiner les têtes d'un peu plus près. Ce ne sera pas très difficile en raison de la fréquence de ce genre de service, auquel l'un et l'autre sont habitués. Il suffira que les PJ n'éveillent pas les soupçons en se présentant comme "clients" ordinaires (ennemis vengés). Aucun des neuf "trophées" n'est celui du voleur.





Celui-ci semble donc avoir disparu dans la confusion de la campagne. Tandis que se déroulent des réjouissances, dont le "clou" est le supplice des prisonniers, à commencer par Toma, déjà blessé lors de sa capture, couronné "roi de la sierra" au son du buccin avec un cercle de fer chauffé au rouge, les PJ pourront enquêter auprès des gardes, des chevaliers, des otages libérés, et des prisonniers, c'est à dire tous les acteurs de la bataille. Si l'on parvient à parler aux prisonniers (exposés aux huées de la foule, pas à la discussion), on finira par obtenir de la bouche d'un Lusitanien bègue de la bande de Toma un récit confus concernant le "Grek", que Toma aurait traité de gueuse, de ribaude, ou d'autres insultes au féminin. Un seul fait demeure sûr dans ce récit : le "Grek" allait sûrement connaître un mauvais sort de la main de Toma, qui l'avait emmené pieds et poings liés dans sa tour, quand les troupes ducales ont donné l'assaut. Si l'on questionne les otages libérés, dont le sort dramatique a déjà inspiré des chansonnettes, on fera chou blanc : on trouvera seulement des femmes et des enfants, à l'exception de trois jeunes hommes nobles martyrs plus ou moins légendaires.

Lui ou Elle?

Tout semble donc indiquer que le voleur est soit mort durant l'assaut, soit en fuite dans la sierra sans grand espoir désormais de le retrouver. C'est alors que les PJ, si le témoignage du Lusitanien ne leur a pas déjà donné quelques doutes, vont retrouver sa trace de manière inattendue dans l'atelier de sculpture de Maître Stracchio, où ils attendent les consignes de leurs employeurs après l'échec apparent de leur mission. C'est en effet là qu'ils découvrent dans le visage d'une Santa Magdalena que travaille avec passion le petit génie de l'atelier, le jeune Frasquin de Parye, une similitude criante avec le visage de leur voleur ! Or Frasquin racontera volontiers, mais en l'absence de son maître car il a honte de s'inspirer d'un visage charnel pour représenter le spirituel, que le modèle de sa sculpture existe bel et bien. C'est la belle Diane de Mestrulée qui lui a prêté ses traits. Ce nom-là a sans doute déjà sonné aux oreilles des PJ : Diane est l'héroïne d'une des belles histoires concernant les captifs des brigands. En substance, on raconte que Diane, fille du duc de Mestrulée, un comptoir demeuré fidèle à l'Aragon, a été emmenée en esclavage et arrachée à l'amour des siens lors du sac de la ville par les armées de Naples. Le Grek Rema l'a négociée puis emmenée avec lui en exil où elle a vécu dix-huit mois de douleur dans les grottes des brigands avant d'être libérée par Don Bartholomeo, comte de Terel, et ses chevaliers... Frasquin l'a aperçue lors d'une cérémonie de chevalerie à l'hôtel comtal, le lendemain de la victoire sur les peones, et a été frappé par "sa beauté orientale et sa mélancolie pleine d'un secret espoir".

Tout confirmera ensuite cette information : le côté androgyne du jeune voleur trouve enfin son pourquoi ! Les PJ pourront s'entretenir avec les chevaliers de l'assaut contre les brigands jusqu'à dénicher l'un de ceux qui se trouvaient dans la tour de Toma aux côtés du comte de Terel quand ils ont délivré la belle "Diane"... Les PJ pourront retenir parmi ce récit haut en couleurs que la demoiselle gisait, nue, dans la tour quand les chevaliers ont attaqué Toma et ses sbires, vite défaits. Le comte de Terel s'est montré d'une brutalité inaccoutumée envers Toma même après que celui-ci ait demandé grâce, frappant sa tête sur le sol couvert de tessons, jusqu'à ce que ses chevaliers l'aient calmé. Don Bartholomeo a personnellement pris "Diane" sous sa protection. Dieu merci, elle a affirmé que sa vertu avait été sauvée. Les PJ devraient se renseigner avant de commencer à surveiller l'hôtel comtal de Don Bartholomeo. Sans même attendre la fin des réjouissances, le comte de Terel et sa suite ont quitté Calatayud le surlendemain de la victoire...

L'Ambajada da Buena Gusta

Les PJ sont naturellement libres de se précipiter chez le comte Don Bartholomeo dans le Comté de Terel. Mais, s'ils sont avisés, ils devraient comprendre qu'on ne peut forcer les portes de la maison d'un grand noble sans avoir reçu d'invitation et avec pour seul laissez-passer l'accusation sans preuves d'héberger sous son toit une ribaude de la pire espèce. Les PJ peuvent aussi se méprendre en croyant que le comte est l'employeur de la voleuse, d'autant plus qu'il a une mauvaise réputation (cf. Personnages). S'ils attendent des nouvelles de leurs employeurs, les pigeons ne tarderont pas à leur proposer des solutions. Profitant de la présence du fidèle Maître Stracchio, leurs employeurs leur préparent une nouvelle couverture. Ils vont former une "ambajada da buena gusta" (ambassade du bon goût). Ces "ambassades" sont une mode récente : les plus grands personnages d'Espanyia, imitant en cela le roi Philepe III, parrainent des groupes itinérants d'hommes de confiance et d'esthètes de valeur, chargés de se livrer à une sorte de pèlerinage de la beauté lors d'un grand tour de l'Espanyia voire de l'Europe, visitant les sites les plus magnifiques, rencontrant les artistes les plus doués. Ces pèlerins de San Baucho (cf. La Lusitania), patron des arts, ont également pour mission de recruter pour leurs princes certains de ces artistes talentueux dans le but de restaurer les beautés de l'Age d'Or et surtout d'augmenter le prestige de leur employeur. Les PJ seront suffisamment raffinés pour endosser ce rôle, une fois leur groupe renforcé des artistes de Maître Stracchio, d'une cohorte de serviteurs, d'une escorte de mercenaires, d'un charroi confortable, et de tout le nécessaire à un voyage agréable. L'employeur des PJ (sans doute le duc de Nouvelle ou de Vieille-Castiya) leur remettra des lettres confirmant leur mission esthétique et donnant à l'ambajada da buena gusta presque les mêmes droits qu'une ambassade diplomatique. Aussi, les gouvernements d'Aragon et de Lyanuria n'auront-ils rien à redire à la présence des PJ sur leur territoire, même s'ils ne sont pas dupes. Deux à quatre jours seront nécessaires pour étoffer l'ambassade et obtenir les lettres de l'employeur. Mais, ensuite, recevoir l'hospitalité du comte de Terel, prince esthète, ne devrait poser aucun problème. Ce serait un affront que refuser l'ambassade du bon goût d'un duc. C'est donc avec une certaine lenteur mais une joyeuse et brillante compagnie que les PJ se mettront en route vers la Lyanuria, par les cols des Monts Ibériks.

Chaque soir, l'ambajada trouvera sans grand problème l'hospitalité dans l'un des nombreux châteaux d'Aragon. Dans la campagne, la richesse et le raffinement de l'ambassade impres-





sionnent, sans doute trop, car c'est dans ces terres qu'un parti d'hidalgos et leurs soudards chercheront à dépouiller les participants à ce convoi ! Que cela échoue ou réussisse, les suites diplomatiques de cette affaire seront aussi intéressantes (le baron Lurna de Huros, qui a organisé ce coup de main "sans savoir à quel puissant duc il s'attaquait", se trouve être le vassal direct du comte de Sobrarb, lui-même vassal du duc d'Aragon : cf. L'Aragon), qu'embarrassantes à cause du retard subi. Lurna de Huros cherchera à se protéger, auprès du comte de Sobrarb d'abord, du duc d'Aragon ensuite.

Entre Deux Provinces

Terel

Après être entrée dans le Comté de Terel, disputé entre Aragonais et Lyanuriens, l'ambajada commence à recevoir des lettres envoyées par les barons de Lyanuria, la plaignant de l'attaque contre elle par les barons-brigands d'Aragon puis l'invitant dans leurs châteaux respectifs. Les PJ devront faire preuve d'habileté dans cette lutte de politesses et de préséances de manière à ne décevoir personne, en justifiant leur choix d'aller d'abord à Valencia, et, sans se précipiter de façon louche, à recevoir finalement l'hospitalité de Don Bartholomeo. Celui-ci les recevra dans le siège de son comté en organisant sur la place de la Cathédrale des Deux Amants de belles fêtes autour d'une cour d'amour comprenant des joutes galantes, des débats portant sur l'amour, ainsi que des serments précieux et des poèmes dédiés à Aphrodite. L'Église fera bonne figure face à cette cour et cette ambassade malgré un désaveu officiel. L'évek ira même jusqu'à se fendre d'un sonnet érotique, joliment tourné. Les PJ remarqueront l'absence de "Diane" parmi la suite du comte, mais un "Lai de la Damoiselle de Mestrulée", consacré à l'amour filial, chantera son existence tragique. En effet, "Diane" a eu le temps de devenir un personnage connu à la cour du comte, tenant à merveille le rôle de l'orpheline malheureuse, et seul l'entourage de Teresa, sœur de feu la comtesse, y trouve quelque chose à redire. Les PJ apprendront que, victime des gaz aveuglants lors de sa libération, la "pauvre enfant" garde la chambre, et reçoit les meilleurs soins des médecins les plus réputés. Tandis que l'ambajada coule des jours délicieux à Terel (c'est justement le mois des fleurettes et des mariages), les PJ tâteront le terrain. S'ils sont raisonnables, ils verront rapidement que se saisir de "Diane" est une folie, en raison du nombre de chevaliers du comte prêts à la secourir, de même que s'entretenir franchement avec Don Bartholomeo. En effet, le comte protège d'amour jaloux la pauvre orpheline (cf. Personnages), sans compter le risque de créer un incident diplomatique des plus graves pour l'employeur des PJ. S'ils sont raisonnables, les PJ chercheront donc à créer une occasion. Ils pourront flatter utilement le comte, contacter les personnes hostiles à celle qu'ils soupçonnent déjà d'être une infâme séductrice (Dame Teresa aimerait bien devenir comtesse à la suite de sa sœur...), répandre des rumeurs défavorables à "Diane" sans exagérer (le comte n'hésiterait pas à chasser les médisants de sous son toit...), voire même s'approcher de "Diane" en cachette. Si les PJ parviennent à le faire, ils constateront que la voleuse est bel et bien à demi aveugle, mais qu'elle guérit peu à peu. D'ailleurs, si le MJ le désire, il peut profiter de l'occasion pour créer un nouvel élément dans ce sac de nœuds : Estela est bien femme à inspirer un coup de foudre en une rapide entrevue... Un PJ victime de cette passion en impasse peut entraîner de bien belles scènes à venir ! Mais la population donne du fil à retordre à l'ambajada : elle s'est divisée sourdement autour de l'affaire du baron Lurna de Huros, déjà transformé en héros par le parti pro-aragonais, et en brigand par le parti pro-lyanurien. Les vieilles tensions de Terel se cristallisent petit à petit autour de l'incident, l'évek et les chevaliers s'en mêlant, le comte s'abstenant de prendre part à toute cette agitation. Les PJ auront tout intérêt à accepter la protection lyanurienne proposée par certains nobles, car la populace, inquiète, abreuvée de rumeurs par la faction pro-aragonaise, les menace parfois sérieusement lors de débuts d'émeutes. Des envoyés du comte de Sobrarb chercheront à négocier le pardon pour leur vassal dans le dos du duc d'Aragon, sans pour autant accorder de concessions à la Lyanuria. Les PJ devraient peut-être en profiter pour s'allier aux agents lyanuriens, les agents aragonais demeurant hostiles au comte de Terel, traité de "vassal félon vis-à-vis de l'Aragon". Un complot aragonais maladroit, en fait inspiré par les agents lyanuriens, visant à occire une partie de l'ambajada (pour venger l'affront du luxe fait aux pauvres et très pieux hidalgos d'Aragon) et Don Bartholomeo, précipitera peut-être les choses. Les agents lyanuriens proposeront alors une invitation opportune à Valencia, pas forcément gratuite (moyennant quelque monnaie ou quelques informations concernant les motivations des PJ dans cette ambassade). Les PJ devront négocier cette invitation tout en conservant plus ou moins leurs secrets. Quant à l'affaire du baron Lurna de Huros, devenue gravissime, il semble que seule la justice royale puisse désormais trancher, tant sont grandes les implications politiques entre les deux duchés concernés.

La Lyanuria

Valencia

Au bout de quelques jours passés à jouer les courtisans, les PJ recevront enfin l'invitation prestigieuse du duc Xavier de Lyanuria en personne. C'est Florentina, la Cité des Arts, qui les honore ainsi à travers la personne du jeune duc ! Le comte Bartholomeo de Terel et sa suite sont du voyage. Le parti prolyanurien a triomphé dans l'entourage du comte. Les PJ trouveront peut-être en cours de route de nouvelles occasions d'avancer un peu plus dans leur délicate mission. Dans les campagnes, ils seront fêtés comme des héros ayant triomphé des barons brigands d'Aragon bien qu'on les regarde aussi quelquefois avec crainte comme des oiseaux de tempête annonçant les orages à venir.

À Valencia, les PJ seront reçus en grande pompe au Trianon ducal, où ils rencontreront de prestigieux artistes et de puissants nobles, à commencer par le duc Xavier et la duchesse-mère Filyanne, la duchesse Patricia étant à la Cour de Madreid.



Filyanne négociera au mieux les intérêts du duché sans employer de moyens de pression violents. Elle cherche à obtenir des PJ un témoignage condamnant l'acte sacrilège du baron Lurna de Huros de manière à toucher le comte de Sobrarb, responsable de son vassal, et à travers lui le duc d'Aragon, obligé de désavouer le comte ou de demander l'aide de l'Église en dénonçant le luxe immoral de l'ambajada da buena gusta. Filyanne veut aussi savoir ce que recherchent les PJ, ses propres agents lui ayant fait soupçonner à raison une affaire de la plus haute importance.

Les PJ devront se montrer brillants diplomates sans perdre de temps dans cette affaire qui ne les concerne pas vraiment. Ils pourront d'ailleurs se prétendre incompétents pour mener la négociation et s'en remettre à leur employeur. Mais Filyanne tiendra à obtenir rapidement un témoignage accusateur même si sa valeur juridique peut être douteuse. Si les PJ ont capturé Lurna de Huros, ils joueront un rôle plus important car à qui le livreront-ils ? Filyanne cherchera bien évidemment à leur négocier ce prisonnier s'il y a lieu.

Il est donc probable que leur témoignage sera déposé avec cérémonie au Palais de l'Audencia en présence du questeur Fernando avant que les PJ ne soient "libérés" par Filyanne. Et ils devront faire vite car, pour se protéger des agents aragonais, Don Bartholomeo de Terel s'embarquera avec "Diane" pour rejoindre Don Mingo, comte des Baléryas. Il faudra donc probablement aux PJ conclure un engagement diplomatique plus ou moins forcé pour ne pas rater le bateau vers les îles. Ils constateront alors qu'un grand personnage a joint la petite cour artistique qu'ils forment désormais : Don Alonz, infant de la Couronne d'Espanyia, fils du roi.

Il faudra cinq jours pour atteindre Palm' de Mayorck. Le confinement de toute la cour dans un espace étroit, à savoir la castellan (château-galère) Santa Angelina et son escorte la felouque Cartagena, favorisera les tensions mais aussi les discussions. Les PJ pourront en profiter, sachant qu'ils agissent désormais sous la surveillance des agents lyanuriens dont la nature dépend des précédentes négociations. Si les PJ n'ont pas réussi à empêcher Filyanne de soupçonner un secret important, le MJ devra introduire parmi les artistes, les courtisans ou les officiers de la galère, des espions de la duchesse chargés d'en apprendre un peu plus. Quoi qu'il en soit, ils constateront d'ores et déjà le goût prononcé de Don Alonz pour "Diane", ce qui ne semblera guère plaire à Don Bartholomeo de Terel, non plus qu'à l'éventuel PJ qui voit en Estela plus qu'une espionne. "Diane" commencera à se montrer, car elle est en bonne voie de guérison. Elle paraît parfois et converse d'un air las, mais continue à éviter les PJ, même si elles sait que ses protecteurs la rendent pour le moment intouchable. Ce qui n'empêchera peut-être pas des PJ trop bouillants de se battre en duel contre l'un de ses chevaliers servants, mais ce serait une faute physique, certains étant de bons bretteurs, et diplomatique car ils se seront créé des inimitiés difficiles à effacer...

La Tragédie des Îles Verde

Au soir du troisième jour, la Santa Angelina fait escale au petit port fortifié de Guzzemelio au sud de l'Île Ibis. C'est une importante place-forte et un marché international aux esclaves très actif grâce à sa situation en Mer du Milieu, son statut de terre non-chrétienne permettant un tel commerce. Estela ma-





nœuvrera alors pour tâcher de se débarrasser des PJ. Elle fera en sorte qu'un chevalier suggère une promenade aux torches dans les Îles Verde. Après cette traversée, les chevaliers ont envie, pour se délasser les jambes et les bras, d'organiser quelques tournois amicaux sur les plages. Les PJ pourront donc facilement prendre part à cette promenade. Estela poussera le vice jusqu'à leur faire croire par quelques grimaces discrètes que ce rapprochement la perturbera. Les PJ pourront même penser que ce sera là l'occasion d'un coup de main. On affrétera donc deux felouques et quatre barques de chanteurs et de musiciens. Estela s'égayera à part avec une poignée de jeunes nobles qu'elle régalera de prétendus chants greks, de touchants léthènés. Elle s'éloignera même trop, PJ sans doute compris, au gré de ses caprices, jusqu'à des îles nues où frissonnent, dans les ombres de la nuit, des milliers de petits oiseaux de paradis, les mangelions, qui vivent d'habitude dans les vallées ifriqyiennes. Les chevaliers décident aussitôt de se lancer à la capture de ces oiseaux délicats aux plumes recherchées. Un PJ habitué à la navigation en Mer du Milieu, comme Estela, peut se douter du danger mortel représenté par les mangelions. Leur présence loin des côtes afrikaines indique que le surnombre et la faim les rendent capables de tout. Le jeu courtois tourne vite à l'horreur : coups de bec, goût du sang, panique... Les oiseaux rendus fous s'abattent en nuage sur les eaux et les îlots proches, y compris, comme l'espère Estela, sur les PJ s'ils n'ont pas déjoué le piège. L'espionne, de son côté, est prudemment restée à bord et à bonne distance. Pour les PJ, ce sont bel et bien des assassinats prémédités mais ils ne pourront pas prouver leurs accusations. Pour tous, ce sera un simple accident, et chacun plaindra "Diane" d'avoir dû assister à la mort de plusieurs de ses chevaliers... Le reste de la traversée se passera sans autre incident.

Palm' de Mayorck

Au soir du cinquième jour depuis le départ de Valencia, le Santa Angelina et la Cartagena arrivent sur les côtes de Mayorck. À Palm', les continentaux seront accueillis avec le faste légendaire de la cité insulaire au Château de Bel'ver, où le fameux Don Jorge offrira l'hospitalité à Don Alonz et la compagnie. Au cours de la soirée, tous pourront assister à la représentation d'un magnifique mystère narrant la conquête des Baléryas par les Espanyiens sur les Italiens. C'est entre les murs dorés et parmi les jardins verdoyants de ce palais empli de rumeurs que va se jouer la dernière manche entre les PJ et Estela. Si les PJ n'ont pas réussi à faire de fausses révélations à la duchesse-mère ou n'ont pas choisi de s'allier au Duché de Lyanuria pour capturer Estela et le secret volé, les Lyanuriens vont vite donner de leurs nouvelles. La duchesse Patricia, avertie et convaincue par Filyanne de l'importance probable des secrets des PJ, crée sa propre ambajada da buena gusta et l'envoie à Palm' de Mayorck, où elle accostera sous une huitaine de jours. Entre-temps, le fidèle Don Mingo donne des consignes pour surveiller les PJ avec juste assez de discrétion pour être remarqué de ceux-ci sans entraîner d'insulte diplomatique. Toutefois, le jeune Don Alonz n'aime guère le vieil amiral et peut pendant quelque temps protéger les PJ de cette observation, car c'est dans un palais royal que se trouve l'ambajada. Enfin, la duchesse Patricia fera courir la rumeur de sa venue prochaine à Palm' jusqu'aux oreilles des PJ pour faciliter l'intervention crédible de sa sosie, Inès, baronne de Ma'on. Ainsi, celle-ci arrive de Menorck deux jours après les PJ et, après les avoir évalués, essaiera de séduire l'un d'eux en se faisant passer pour la duchesse en personne. Elle lui servira une larmoyante histoire quant à ses droits à la couronne ducale, discutés suite à un complot à Madreid qui a remis en question son mariage, ses mœurs, et sa condition de femme, soi-disant incompatibles avec la direction d'un duché. Elle évoquera la menace qui pourrait bientôt peser sur ses états et attendra patiemment que le PJ lui offre le secours du secret militaire qu'elle soupçonne. Il est d'ailleurs possible que les PJ aient effectivement récupéré certains échantillons. En attendant, les agents lyanuriens et îliens exerceront une pression légère mais constante sur les PJ pour les empêcher d'agir. C'est à ce moment que les intérêts éventuellement différents des PJ prendront toute leur importance. Il se peut qu'une alliance temporaire entre le Duché de Lyanuria et l'employeur des PJ se fasse, avec plus ou moins de facilité selon l'identité de celui-ci. Le luxueux Château de Bel'ver va se transformer rapidement en une cour froufroutante d'intrigues sous l'œil indifférent de Don Jorge. Le MJ doit avoir une bonne connaissance des divers partis en présence (cf. Personnages) pour que les PJ parviennent, en jouant finement, à triompher de "Diane". La solution par la force pure paraît inepte : il faut certaines alliances sur place pour en venir à un enlèvement réussi. Le parti lyanurien semble le meilleur choix, mais la duchesse Patricia compte bien profiter des révélations et du secret, quitte à mettre les PJ hors jeu, ce qui n'est pas difficile, coincés comme ils sont sur son propre territoire. Les autres partis sont moins puissants mais peuvent constituer un choix intéressant. Là encore, tout est question de diplomatie.

Outre le rôle des rumeurs défavorables et des inimitiés personnelles, qui peuvent ternir l'image de martyre de "Diane" (mais elle a trop bonne cote pour que cela seul suffise), les PJ peuvent profiter de la présence du baron Don Enrique, unique témoin disponible, ou des princes exilés greks, qui peuvent trahir le soi-disant grec de "Diane" (cf. les Personnages). Une fois un parti convaincu et d'éventuels traités signés, il faudra probablement monter un coup de main. Les PJ auront intérêt à agir rapidement, car non seulement Estela cherchera de son côté à sortir de ce mauvais pas avec l'appui de Sagyros et de l'innocent Don Alonz (cf. les Personnages), mais la présence des agents lyanuriens vouera sous une semaine tout coup de main à l'échec, et les PJ n'ont certainement pas envie de céder à cet allié encombrant.

Le MJ ne devra pas oublier que les PJ, tandis que le palais est tout bruissant de complots, doivent sauver les apparences de leur ambassade artistique : banquets, promenades, visites de palais, engagements d'artistes, festivités, hospitalités de nobles... Le séjour à Palm' sera donc émaillé d'événements sans rapport avec les intrigues : manœuvres vers un PJ de Dona Maribella d'Alaciud, grande croqueuse de maris ; organisation de chasses aux selenidès, dauphins à la chair couleur d'eau, en barques à moteur ; arrivée à Bel'ver de marionnettistes arabes talentueux et parfaitement inno-





cents ; pèlerinage à l'Île Cabra sur les ruines d'une cité oubliée de l'Age d'Or bâtie d'un cristal trompeur ; mariage de bon augure de deux jumeaux et deux jumelles de familles nobles de Mayorck ; intervention d'automates de Don Jorge, tels les sosies mécaniques jouant des scénettes peut-être révélatrices...

Les PJ devront aussi se garder des manœuvres d'Estela. Elle peut toujours exciter l'un de ses chevaliers-servants contre un PJ, mais préférera une solution plus radicale si elle se sent près d'être piégée. Un coup de main de marchands d'esclaves d'Afrik, envoyés par Sagyros, sera possible si les PJ se trouvent hors de Palm'. Elle peut aussi s'arranger pour dérégler les automates de Don Jorge, quitte à faire un esclandre. L'automate joueur d'échecs pourra ainsi surprendre un PJ pendant une partie. Toutefois, Estela n'est pas capable de participer aux intrigues sans trahir son personnage. Les PJ pourront donc négocier sans se soucier de son influence néfaste. L'espionne est juste très occupée à séduire discrètement Don Alonz, de manière à insuffler au romantique jeune prince l'idée d'un enlèvement (elle lui fera croire que l'encombrant Don Bartholomeo de Terel cherche à abuser de son statut de protecteur).

Rideau pour Estela

Si les PJ échouent dans leur mission, Estela s'enfuira au moyen d'aigles des mers fournis par Don Alonz, dès qu'elle sentira ne plus pouvoir couvrir la fuite de son frère Ludio. Elle utilisera un singe parleur de Bouccar, capable d'imiter à la perfection n'importe quelle voix, pour chanter des léthènés dans sa chambre et tromper ainsi la surveillance. Estela abandonnera ensuite le prince et sa suite, et disparaîtra pour ne réapparaître qu'à Dessina (cf. Échec aux Tours d'Occident)...

Si les PJ réussissent à intercepter l'espionne avant qu'elle ne leur ait faussé compagnie, Estela ne se rendra pas et résistera jusqu'au bout à l'aide de ses dernières armes. Si elle a suscité la passion chez l'un des PJ, elle peut tâcher de s'en servir pour se sortir de là. Si les PJ la tiennent sans l'avoir encore dénoncée, elle peut tenter de les rallier à sa cause. Le MJ devra doser, selon les mérites des PJ, les révélations extorquées à Estela et son effective neutralisation. Ainsi, si l'espionne est tuée ou emprisonnée, les PJ auront gagné des difficultés en moins lors d'Échec aux Tours d'Occident. Si elle est interrogée, Estela tentera de faire de fausses révélations en se prétendant au service de celui qu'elle déteste, le duc Ruy IV da Lusitania, qui voudrait soi-disant utiliser le secret pour gagner une couronne. Estela est incorruptible et entêtée jusqu'au bout. Si elle est soumise à la torture, elle ne donnera ni le nom de son véritable employeur, ni la nature du secret. Si elle pense mourir, alors seulement elle indiquera son rôle dans le vol du secret (couvrir la fuite du vrai voleur en entraînant les PJ le plus loin et le plus longtemps possible) ainsi que le port où le voleur doit embarquer et le navire qu'il doit utiliser. Car frère et sœur se sont promis de ne pas se survivre l'un à l'autre, et Estela compte bien que Ludio soit occis par les PJ.

Si l'espionne survit à la torture après ces aveux, et s'évade, elle sera emplie de haine pour ceux qui lui ont fait trahir son amant, et voudra leur faire payer ses remords... Ludio sera également plein de haine pour les PJ si Estela trouve la mort au terme des événements de Palm'. Quoi qu'il en soit, il paraît souhaitable que Estela n'en révèle pas plus (sauf si ce scénario est joué seul), quitte à ce qu'elle meure à cause de la torture, se suicide, ou soit tuée au cours de sa fuite.

Si les PJ capturent, interrogent et fouillent Estela, ils sauront que le véritable voleur doit embarquer au port de Moril, au sud de Granad', en Alhambra, à bord du San Clemente, navire marchand de Tunis, le matin du 12 avril. Si les PJ cherchent encore les échantillons, ils ne les trouveront pas. En revanche, ils découvriront l'anneau comtal protégé avec fanatisme par Estela, et contenu dans la perle d'argile montée en collier, censée contenir, aux dires de "Diane", une boucle de cheveux de sa défunte mère ! En outre, ils remarqueront avec de l'attention une cicatrice renflée à la base du cou de la donzelle, du côté gauche, et contenant un minuscule rouleau de tissu jaune décoré d'un curieux démon peint d'un mauvais rouge (du sang). Il s'agit d'un talisman persan. Ces deux indices pourront servir aux PJ plus tard (cf. Échec aux Tours d'Occident).

Si Estela s'est échappée sans rien apprendre aux PJ, ce sera un marchand grek arrivé le jour même, qui s'étonnera de la ressemblance de "Diane" avec un jeune homme entrevu à bord d'un navire de Tunis au port de Moril... et qui s'empressera de fournir les mêmes informations que précédemment ! Les PJ comprendront alors que le voleur qui est une voleuse qui est un voleur sont en fait deux jumeaux diaboliques, et fonceront aussitôt vers Granad'. S'ils n'ont pas trop perdu de temps, ils pourront se contenter de prendre la voie maritime. Sinon, ils devront se procurer chacun un aigle géant et passer par la voie aérienne...

Personnages

Dona Biancaflora

Dame d'Arandad

C'est une jeune femme petite et pâle, dotée d'une âme pieuse et réfléchie, à qui le noir du veuvage n'enlève que peu de grâce. Elle gouverne sa ville et ses terres avec art malgré sa réputation de sévérité voire d'austérité. D'un point de vue politique, Biancaflora appartient au Parti de la Paix, qu'elle coordonne en Vieille-Castiya. Celui-ci cherche à réunir les deux duchés antagonistes de longue date, l'Aragon et la Lyanuria, sans recourir à la violence, mais de préférence par un beau mariage, un accord raisonnable, voire deux cogouvernements destinés à fusionner à terme en un seul. Ce sont surtout des gens des comptoirs aragonais ou lyanuriens qui sont partisans de cette solution amiable, à commencer par Galliani, roi de Sicilia, Orso Doccardo, duc de Syr, et quelques autres (reportez vous à la Sicilia dans Chair et Métal).

Or un homme qui s'était présenté comme un vassal du duc de Syr (en réalité Ludio da Cohimb) a proposé quelques semaines auparavant à la dame de dérober le secret d'un remède miraculeux contre la "bosse des nouveau-nés", à savoir l'encéphalite. Ce remède aurait été pour le Parti de la Paix le prix d'une réconcilia-



tion entre les deux duchés, ce genre de mutations fatales frappant périodiquement l'une et l'autre des familles ducales, que beaucoup disent avoir reçu cette plaie divine à cause de la discorde lyanuro aragonaise. Tout un plan avait donc été préparé, comme le savent les PJ : quelques moines tout dévoués à la dame devaient récupérer le remède sur des lépreux... qui n'arrivèrent jamais.

Lions Ecarlates des Monts Ibériks

Cf. Lions dans les règles de Hawkmoon NÉ. Cependant, ceux-ci sont nocturnes et chassent en meutes. Fréquemment, ils sont porteurs de la "suée des martyrs".

VIR	Incubation	Effets
3D6	1D2 jours	-(1D10+10) points de vie

Don Bartholomeo

C'est un quadragénaire à la peau cireuse, lourd, et épais. Son visage mou aux petits yeux gris fixes et ses manières douces et pointilleuses révèlent son caractère inquiet et maniaque. Hypocondriaque, son esprit s'est d'abord fermé à tout ce qui était au-delà de Terel, ensuite à tout en dehors de lui-même. Il est pourtant cultivé et brillant, mais parle rarement et lentement. Il n'a aucun héritier direct pour lui succéder à la tête de son comté. Seule la fermeté de ses ministres et de sa belle-sœur Teresa lui ont permis de conserver son gouvernement, car son fief est la proie de deux influences contradictoires. Vassal des duchés d'Aragon et de Lyanuria, il ne donne sa préférence à aucun, essayant de sauvegarder son domaine des empiétements des deux puissances. De plus, certains de ses chevaliers luttent pour l'autonomie du comté, régulièrement agité par les intrigues. Finalement "exilé pour sa propre sécurité" après l'affaire du baron Lurna de Huros, il fera de "Diane" sa monomanie, reportant toute sa générosité névrosée sur la belle, et lui apportant autant d'attention qu'aux petits flacons où ses nombreux médecins "enferment ses petites maladies", qu'il collectionne fiévreusement. Protecteur jaloux de "Diane", il sera d'une efficacité redoutable, mais la protégée risque elle-même d'en pâtir quand elle voudra lui fausser compagnie avec Don Alonz. Trahi, il aura tendance à s'effondrer. Sujet à de fréquentes sautes d'humeur suivies de crises de mutisme, Don Bartholomeo demeure un esthète sûr, aussi les PJ devront-ils bien tenir leurs rôles ou éveiller les soupçons inextinguibles du comte.

Don Bartholomeo de Terel

Comte de Terel

FOR 12 **CON 9** **TAI 15** **INT 13** **POU 6**
DEX 13 **APP 11**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 12

Armure : Plaques (1D10-1)

Armes : *Rapière* 59%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Arbalète Moyenne* 62%, Dégâts 2D4+2, Portée 60, Tirs 1/2.

Compétences : Arts (Musique 62%, Poésie 34%, Théâtre 40%), Chercher 58%, Ecouter 78%, Equitation 56%, Esquive 66%, Goûter/Sentir 82%, Langue Commune 65%, Langue Étrangère (Catalan) 39%, Langue Étrangère (Grec) 39%, Langue Nationale (Espanyien) 65%, Lutte 38%, Orientation 18%, Scribe 18%.

Mangelions (Framelinos) des Îles Verde

Il n'existe naturellement aucun moyen de détruire les essaims d'oiseaux l'arme à la main (sauf peut-être à la lance-feu). Il est seulement possible par des moulinets désespérés d'infliger des dégâts de façon à réduire d'autant les chances de réussite de la prochaine attaque (par exemple, 15 points de dégâts réduisent l'attaque suivante de 80% à 65%) mais uniquement celle-ci.

Mangelions (Caractéristiques globales)

INT 3 **POU 4** **DEX 18**

Modificateur aux Dégâts : (0)

Points de Vie : (666)

Armure : Aucune

Armes : *Bec* 80%, Dégâts 2D6.

Compétences : Esquive 90%, Perception 50%.

Don Jorge le Blanc

C'est un curieux personnage. Cet homme encore jeune a très tôt consacré sa vie épique et sa fortune chronique aux secrets difficiles de la science. Il a réalisé des automates des plus étonnants. Ces simulacres de vie sont sa passion, ce qui lui vaut une aura de grand magicien. Cet homme charmant est un politique catastrophique plein de mépris pour la diplomatie mais pas pour la "plus haute science", ce pourquoi on le soupçonne d'appartenir tour à tour à toutes les sociétés secrètes savantes. Il a pour épouse Dona Lizbe, sœur de Don Mingo de Baléryas, et pour frère aîné Don Jhesu da Maïas, le fameux almirante de Lusitania. Don Jorge est d'ailleurs exilé de son beau Vicomté de Jamera en Lusitania. Il a rempli en sept ans le Château de Bel'ver de ses créations animées, transformant certaines parties du palais en trompe l'œil. On dit qu'il a fait un automate à l'image de chaque grand personnage d'Espanyia...

Don Jorge sera un spectateur lucide d'une stricte neutralité... sauf si "Diane" en vient à utiliser ses automates. Alors seulement, il réagira, sans grande adresse d'ailleurs, car son sens diplomatique s'est émoussé avec le temps.

Don Jorge le Blanc

Vicomte de Jamera et Magicien

FOR 13 **CON 11** **TAI 16** **INT 19** **POU 12**
DEX 14 **APP 15**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Mécarmure (8)

Int Libre : 4

Armes : *Rapière* 68%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Arc Composite* 62%, Dégâts 1D8+2+1/2 MD ; Portée 100, Tirs 1.

Compétences : Artisanat (Automates) 100%, Baratin 72%, Eloquence 56%. Esquive 88%, Jeu (Échecs) 90%, Langue Commune 95%, Langue Étrangère (Italien) 57%, Langue Étrangère (Grec) 19%, Langue Nationale (Lusitain) 95%, Langue Nationale (Espanyien) 57%, Lutte 50%, Marchander 58%, Monde Ancien 62%. Séduire 45%.

Secrets Technologiques : Automate 4, Calculateur 3, Drogues Médicinales 3, Mécanisme à Ressorts 1, Mutation (Hybride) 2.

Savoirs Scientifiques : Lois de la Miniaturisation 2.

Automate Joueur d'Echecs de Don Jorge

FOR 9 **TAI 10** **INT 15** **DEX 12**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 10

Armure : 2

Arme : *Échiquier* 35%, Dégâts 1D6, PdS 4.

Compétences : Esquive 24%, Jeu (Échecs) 90%, Voir un Tricheur 85%.

Don Alonz

Infant d'Espanyia

Don Alonz a rencontré "Diane" lors de la présentation d'un ouvrage de miniatures à l'ambajada à Valencia. Mené par le bout du nez, il se heurtera autant à l'autorité de Don Gelinus qu'à l'hostilité de Don Mingo. Mais comme il se trouve chez lui au Château Royal de Bel'ver, il lui sera assez facile d'agir à sa guise. Aussi, il montera l'enlèvement de "Diane" avec la complicité de vieux gardes fidèles, ne pensant pas mal faire et peut-être ramener une épouse ! ! ! Rival intraitable mais intouchable en tant qu'héritier de la Couronne, Don Alonz est têtu mais capable d'une grande fidélité si on lui démontre ses erreurs.

Pour plus renseignements sur Alonz, reportez-vous au chapitre “La Lyanuria et les Îles Baléryas”.

Don Gelinus

Archevek de Tangeria

C'est un vieillard ennuyeux, long et majestueux. Cousin lointain du roi Philepe III du côté de sa mère, c'est un homme froid tout entier tourné vers les mathématiques et l'architecture. On comprend pourquoi Tangeria l'Ancienne représente pour lui le lieu béni où il peut se consacrer à l'étude tout en s'occupant de son sacerdoce. Précepteur ès sciences de Don Alonz, il fait un mauvais gardien d'infant, car la rencontre avec des architectes présents à Bel'ver l'absorbe tout entier. Désintéressé par les affaires de ce monde, Don Gelinus n'en est pas moins intelligent et capable d'action si on lui montre les frasques dangereuses du grand infant. Il pourra être utilisé pour neutraliser Don Alonz ou pour son prestige dû à son savoir et son appartenance à la famille royale.

Inès Sorelia

Baronne de Ma'on de Menorck

Inès interviendra auprès d'un PJ noble pour essayer de voler le secret de la mission. Elle cherchera à disparaître ensuite. Si les PJ sont très habiles, ils pourront l'utiliser comme otage, ou même comme alliée, mais son prix est élevé. Elle a pris l'habitude d'être payée en baronnies! Elle pourrait autrement permettre de se rallier Cezar. Elle représente un atout puissant mais risqué à jouer.

Pour plus renseignements sur Inès Sorelia, reportez-vous au chapitre “La Lyanuria et les Îles Baléryas”.

Cezar el Baringo

Sculpteur de lumière

C'est l'un des nombreux artistes attirés à Bel'ver. Taciturne, grand, et gros, souvent en sueur, la peau comme cuite par la fusion des cristaux et la crémation des gaz rares qui forment ses œuvres pieuses, Cezar est assez réputé et toujours prêt à servir à autant de cours que possible, mais trop timide pour le montrer. C'est aussi l'espion de Don Luis, comte de Mursie, qui fait surveiller son amante.

Cezar n'est pas un espion très habile, mais possède des codes insoupçonnables (fondés sur des débris de ses sculptures) et toute la confiance de Don Luis. Celui-ci est l'un des rares à ne pas craindre d'intervenir au mépris des conventions (sans excès cependant). Si les PJ arrivent à inquiéter Cezar quant à la fidélité d'Inès, et à collaborer avec lui, ils pourront par exemple organiser un enlèvement d'Inès par des sbires de Don Luis et lui substituer "Diane" à charge pour eux de la récupérer une fois sortie des Baléryas.

Don Mingo

Comte de Baléryas et Amiral Génétique

Don Mingo interviendra conformément aux intérêts de sa suzeraine Patricia. Il cherchera aussi à maintenir l'ordre à Bel'ver, tout en se méfiant trop et inutilement de Massimo. Le vieux comte n'a jamais porté la Catalania dans son cœur.

Pour plus renseignements sur Don Mingo, reportez-vous au chapitre “La Lyanuria et les Îles Baléryas”.

Massimo Trinitas

Agent catalanien

Cet homme de basse extraction est notaire auprès d'un chambrier de la Cour des recteurs de Barcelona. C'est pourtant un grand voyageur, loué et reconnu. Il se réjouit de cette mission d'observation à Palm' de Mayorck. Petit homme chauve, il porte toujours des verres fumés depuis une époque de commerce dans les trop lumineux déserts afrikains. C'est un excellent conteur,

mais qui débite avec peu de conviction. Quand on insiste beaucoup, il apparaît clairement qu'il ne se cache en rien son statut d'agent de la Catalania et qu'il en a assez de conter ses merveilleux voyages !

Massimo interviendra difficilement en raison des accords signés entre la République de Catalania et le Duché de Lyanuria, et des consignes de ses supérieurs ("observer, inquiéter, ne rien dire, ne rien faire"). Expérimenté, beau parleur, il insinue par jeu et jongle avec diplomatie en pensant à autre chose. En aucune façon il ne voudra agir contre les intérêts de la Lyanuria à cause des accords avec la Catalania. C'est d'autant plus exaspérant qu'il regarde "Diane" avec une exceptionnelle clairvoyance à cause de sa connaissance de la Mer du Milieu. Ainsi trouve-t-il que les prétendus chants greks ressemblent fort à des mélopées ifriqyiennes, ou autres détails de ce genre. Si les PJ arrivaient à le faire témoigner contre la supercherie de "Diane", il pèserait beaucoup, mais le Catalanien refusera d'intervenir dans quelque complot, sauf si les PJ lui offraient des garanties extraordinaires, et suffisantes pour l'amener à préférer éblouir ses supérieurs par son audace plutôt que par son obéissance. Son prix serait l'un des échantillons de l'arme. Mais il n'a qu'une influence diplomatique, ni hommes, ni alliés sur place.

Josep d'Ejruyiamento et Miguel d'Alaciud

Chevaliers aragonais

Chevalier et échanson du duc Fernando, Don Josep est le fils du connétable Jurgo, oncle du duc par alliance. Grand, beau, et superbe, à quarante ans il a tout du noble aragonais : le code de l'honneur, le panache, et l'humour noir. Grand chasseur, grand buveur et troubadour passable, il possède une haute idée de son pays, et trouve le duc d'Aragon faible vis-à-vis de la Lyanuria.

Chevalier et poète, Don Miguel, son cousin, lui ressemble en plus fin et plus raisonnable, du moins favorable aux Lyanuriennes infidèles, ce qui est un pas ! Miguel s'inquiète de l'intransigeance de Josep sans se décider à le lui dire. Certains différends privés avec Don Lusino (affaires d'ancêtres et de femmes) le conduisent à approuver parfois les vexations obstinées de son cousin.

Don Josep a été outré par l'affaire du baron Lurna de Huros. Il donne raison à celui-ci et ne s'en cache pas. Loin de respecter les consignes aragonaises qui continuent à prôner une attitude de détente en attendant la poursuite du procès, il cherche l'incident, tant l'idée que le duc Fernando pourrait laisser passer cette "insulte" l'enrage. Il multipliera donc les vexations envers Don Lusino, comme par exemple, lors d'une chasse, abattre d'une "flèche perdue", le faucon préféré de celui-ci, un féroce bicéphale nommé Spilos.

Les PJ devront voir s'il est opportun de rallier les Aragonais depuis la rupture de Terel. Ce sont les adversaires des encombrants Lyanuriens. Si les PJ s'y décident, il leur faudra calmer Don Josep, qui préfère le panache aux complots, en utilisant Don Miguel. Si les PJ détiennent Lurna de Huros, la promesse de sa libération sera nécessaire à l'accord avec les Aragonais.

Don Lusino el Frizad

Argentier ducal des Îles Baleryas

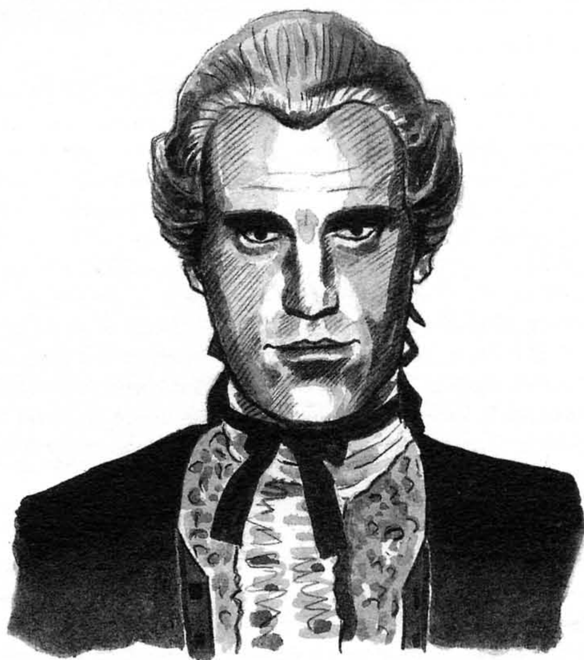
Frère de lait de la duchesse Patricia, il se contente de son titre d'argentier et de sa rente ; ses notaires seuls agissent. Aimable, serein, et blond, il affrète des navires et profite de la vie sans rechercher honneurs ni richesses, encore qu'il ne les dédaigne pas. Charmant avec tous au nom de Patricia, il l'est surtout avec les femmes.

Don Lusino parviendra à garder son sang-froid malgré les vexations de Don Josep, tout en soupçonnant une intrigue derrière cette attitude, tant elle lui paraît grossière ! Bien qu'il méprise Don Miguel, d'une famille de parvenus, il serait, ô ironie ! plutôt partisan de la cause aragonaise, car il considère qu'avoir privé l'Aragon de ports est une grande faute de la part de la Lyanuria et que les tensions et les escarmouches sont toujours mauvaises pour le commerce.

Targy des Six-Mestrels ou Peter Smissewesson

Agent granbreton

Cet homme d'apparence scandienne a acquis en douze années de voyage et de négoce le statut de prince-marchand des Baléryas au service de la guilde marchande d'Espanyia. Vif, roux, et doté d'une peau sensible au soleil du grand sud, c'est un personnage haut en couleurs, habile au langage, qui est parvenu à s'acheter un titre de noblesse plutôt loufoque. Ce notable atypique, passionné de sculptures et de peintures, admire avec enthousiasme, s'exclame en roulant les "r", s'agite, et joue les mécènes avec une générosité réputée. Grand admirateur de Don Jorge, celui-ci le méprise cordialement.





"Don Targy", en fait Peter Smissewesson, est un agent de la Granbretanne, comme la présence récurrente de têtes de renard parmi ses armoiries, ses œuvres d'art, etc, peut le faire supposer aux PJ. Même s'il appartient encore théoriquement à l'Ordre du Renard, Peter a versé dans une schizophrénie complexe qui fait de lui un maniaque de la trahison, un amoureux de l'intrigue, et un agent multiple à l'infini. Malheureusement, en dehors d'être inquiétant et impliqué dans toutes les conjurations sans se démettre de sa bonne humeur, il ne sait absolument rien. Il y a longtemps que les Granbretons l'ont abandonné et que les Espanyiens ne lui font plus guère confiance.

Don Enrique

Baron da Lutituno

C'est un petit noble de Lusitania, court et boute-en-train. Il a toujours l'air de marcher sur un pont de bateau tant il tangue. Maître d'armes d'Apollonios, il est trop frustre pour l'art et perdu dans les couloirs du Château de Bel'ver.

Ce sympathique bretteur aux yeux bleus est l'un des rares à avoir vu de près Estela quand elle avait vingt ans (en 5292). Il faisait partie des corsaires envoyés en Afrik pour poursuivre les descendants de Manuel da Cohimb et a entrevu Ludio et Estela lors du siège d'Ashia (cf. Chronologie du Jour où la Foudre Coulera...). Face à elle, il la saluera d'un ton guilleret du style "Ne vous ai-je point déjà vue quelque part ?" sans la reconnaître d'abord. Estela le recevra visiblement assez mal. Les PJ devront pousser Don Enrique dans ses souvenirs sans éveiller ses soupçons, car il n'est pas bête et pourrait sentir que son témoignage a une valeur... élevée.

Timotheus, Apollonios, Trolonias l'Aveuglé

Princes-Technocrates greks

Ces trois hommes sont exilés avec leur famille à Bel'ver depuis plusieurs années et placés sous protection impériale. Le premier est physicien, le deuxième son fils, et le troisième joueur d'échecs, biologiste, ancien voyageur. Ce sont des cnazel, c'est à dire des princes-technocrates greks, victimes de l'ostracisme hors du Duché de Delfes. Leur présence serait anecdotique si ces trois hommes sages, polis, esthètes, et imbus d'eux-mêmes n'étaient des Greks. Ils sont donc capables de dénoncer le grec imparfait d'Estela. Il faudra donc l'amener à les rencontrer, ce qu'elle évitera sous des prétextes divers (comme prétendre que ces gens n'ont pas toujours été fidèles envers les Espanyiens...). De plus, Trolonias est capable d'identifier le talisman trouvé sur Estela, si on le lui décrit ou le lui montre, comme "Bazalmeij, un esprit du feu des cultes syriaques". Il n'a qu'à moitié tort.

Sagyros Rhinotmète ("Nez-Coupé")

Cet homme de quarante ans à la peau sombre et souriant, porte toujours un casque nasal depuis qu'il a laissé son nez au service de Florentina, dont il a été longtemps stratège. Chassé de cette ville, il a repris du service en Sicilia pour le roi Galliani, sans cesser pour autant de trafiquer en Méditeyranée. Poète de valeur, réputé pour ses épopées, et sollicité par les pourfendeurs de provinces en quête de panégyriques, il profite d'une morte saison pour venir à Palm' et prendre des commandes. Cela indique une mauvaise passe pour lui.

Malheureusement, comme beaucoup de marins sardes à ce moment, l'étrange Sagyros a de solides contrats avec Mohogaï l'Orque, employeur d'Estela, qu'il peut, contrairement à beaucoup, identifier.

Endetté vis-à-vis du "prince des Mers", Sagyros fera tout pour sortir Estela de ce mauvais pas sans se compromettre. Ses facilités de mouvement sont grandes et ses amis nombreux en Mer du Milieu. Il constitue le seul allié indéfectible d'Estela à Palm'.

Sagyros Rhinotmète

Amiral sarde

FOR 14 **CON 14** **TAI 13** **INT 12** **POU 12**
DEX 11 **APP 9**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Mailles (1D6+2)

Armes : *Epée Large* 85%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Dague* 81%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Arts (Musique 54%, Poésie 88%, Stratégie et Tactique Militaire 65%), Artisanats (Cabriole 62%, Nœuds 71%), Esquive 82%, Evaluer 42%, Grimper 95%, Langue Commune 36%, Langue Étrangère (Espanyien) 36%, Langue Nationale (Italien) 60%, Médecine Rudimentaire 74%, Nager 86%, Navigation 92%, Orientation 31%, Sauter 51%, Scribe 31%.

Coloqiom Rhintafuse

Artisan sicilien

Ce maître miniaturiste fait partie, avec ses onze élèves, des cadeaux apportés par Sagyros depuis la Sicilia, au nom du roi Galliani. Brun, bedonnant, et boudeur, Maître Coloqiom, malgré son air peu éveillé, est un polyglotte génial, originaire du Duché de Syr, venu là pour laisser traîner ses oreilles partout et en informer son maître.

Coloqiom est ainsi l'envoyé du Parti de la Paix sicilien. Les PJ auraient tort de le soupçonner et de l'amalgamer au louche Sagyros. Mieux, selon les rapports qu'ils ont eu avec Dona Biancaflora, Maître Coloqiom pourra négocier avec eux. Contre un plan crédible servant les intérêts de la paix, ce parti est prêt à leur offrir son aide, exception faite de traités séparés avec l'un des deux duchés concernés.

Non seulement ce parti est puissant sur mer, mais une telle alliance obligerait Sagyros à choisir entre le roi de Sicilia et le sultan d'Hoceim.



Les Rois des Mers du Sud

De l'Alhambra à l'Andaluzia

Moril

Après une course échevelée (cf. Le Cavalier venu d'Orient), les PJ parviennent finalement en vue du petit port de Moril, en Alhambra. S'ils arrivent par mer, le voleur sera prévenu de leur arrivée. Un esclave, apparemment suite à une bagarre à bord de leur navire, tombera à l'eau et coulera à pic... en apparence seulement, puisque cet excellent nageur, sbire des Arabes, émergera plus loin et se dirigera vers le port, pour rejoindre le voleur ! Si les PJ viennent par les airs, le voleur n'a pas besoin d'être prévenu... Au cours de la soirée du 12 avril, un navire appareille. C'est bien sûr le San Clemente, navire de Tunis chargé de pèlerins de San Proteia et de marchands, qui fuit sciemment les PJ. Lourd et désarmé, c'est une proie facile, qui cherchera à semer ses poursuivants vers les hauts fonds et les Récifs de Montemarras. Cet endroit est pourtant un vivier d'algues connues pour attirer les goules des mers. C'est justement cet instant que choisissent ces demi-bêtes pour attaquer le navire et le couler sans qu'on puisse intervenir à temps. Ce serait d'ailleurs courir au suicide. Si les PJ sont montés sur des aigles des mers, il leur est impossible d'aborder à eux seuls le navire, dont l'équipage leur est hostile, mais ils pourront observer de près l'assaut des goules, et la disparition du voleur enturbanné, entraîné dans les eaux par les monstres. Avec la marée du lendemain matin, des débris et des cadavres arriveront sur la côte d'Andaluzia, mais le duc a droit sur les biens contenus dans toutes les épaves de navire. Or les marchands étaient riches et les PJ n'ont pas intérêt à aller fouiller d'eux-mêmes les plages. Une escouade de mathurins génétiques viendra le surlendemain 14 avril sans rencontrer de goules et sans retrouver le corps du voleur parmi ceux des malheureux pèlerins, marchands, ou marins, ni même trouver trace d'échantillons. À ce moment, l'affaire paraît terminée. Voleur et voleuse disparus ou tués, échantillons perdus en totalité ou en grande partie, il ne demeure que les patientes recherches à partir des maigres indices qui subsistent aux mains des PJ. Ils n'ont donc plus qu'à faire halte en Andaluzia. Sur la route de Kordou, ils croiseront un chevalier-poète, comme il en existe tant en Andaluzia, Miguel de Llancea, enthousiasmé par le portrait d'une de ses suivantes, fait de mémoire. À l'examen, les PJ constateront qu'il s'agit une fois de plus du visage du ou de la Pestiféré(e) ! Pendant la veillée du soir, de plus, ils apprendront que Miguel a été ému par le récit de cette charmante personne, rescapée d'un naufrage, et qu'il l'a prise comme suivante pour lui payer son voyage vers Kadiz. Après deux jours, la belle l'a quittée, quand le chevalier s'est fait trop pressant, ainsi que le comprendront à demi-mot les PJ... "Son nom ? Ma foi, une certaine Samis Vénitelli, je crois... quelque chose comme ça !" Il ne reste donc aux PJ qu'à courir vers Kadiz via Kordou et Sevil.

Kadiz

C'est avec plaisir que les PJ verront apparaître les jardins verdoyants de la ville. Celle-ci est en effervescence à cause des nouvelles contradictoires reçues d'Afrik. On prétend qu'une flotte innombrable de pirates vogue vers les côtes ! C'est pourquoi un corps de galères de Jibraltar occupe le port. Les PJ devront donc redoubler de diplomatie ou de ruse pour accéder, sans éveiller la suspicion, aux registres de la Cour de la Chaîne (capitainerie) ou à ceux de la Chambre Caragmate (centre du commerce de Kadiz), grâce auxquels ils pourront rechercher des traces du passage de leur proie.

C'est ainsi qu'ils apprendront que l'espion a changé de couverture, et que le Dom Juan, galion, port d'attache Sébast, chargement de marchandises, a fait escale à Kadiz du 1 au 3 mai, avant de repartir pour son port d'attache. Son équipage comprend cent marins tunisiens, accompagnés d'une escorte de vingt soldats arabes. Son chargement se compose de teintures d'Arles, de fanfreluches de Gênes, ainsi que de plusieurs passagers : douze marchands de Rouen et trois de Florentina, parmi lesquels un prétendu Sémiz Vanitelli... S'ils se renseignent dans les auberges ou les tavernes de Kadiz, les PJ pourront confirmer l'identité dudit Vanitelli (qui parlait peu et prétendait être envoyé pour transactions concernant du cuir de Kordou). S'ils s'informent sur les quais du port, ils comprendront qu'il n'existe qu'une seule route vers Sébast : le cabotage de port en port le long des côtes d'Algarvo et de Lusitania. Par contre, ils apprendront que les deux autres marchands de Florentina comptaient remonter le Guadna vers la Mer d'Eztrémadre jusqu'à Braroce. Quelle est donc la route qu'a suivie l'espion ? Comme ils ignorent dans quels ports le Dom Juan fait escale, les PJ sont donc obligés d'aller fouiner dans tous, mais ils seront rapidement capables de trouver un navire empruntant cette voie commerciale maritime.

Mer Maligne

Le seul navire de quelque importance qu'ils y trouvent sur le moment est un ubriajon d'Espichel, le San Martino, occupé à radouber. Ce solide navire de haute mer est utilisé pour la pêche et la fabrication, en plein océan et loin des taxes, de gorgogrido ("gnôle-des-cris"), une de ces eaux-de-vie italiennes dévastatrices qui obsèdent les percepteurs de la guilde marchande. Dans sa contrebande, qui l'oblige à vivre toujours sur mer, le capitaine Drobelion, un vieil hidalgo ruiné et retors de nationalité "variable", est assisté de ses onze femmes et de quinze compagnons sans compter les enfants. Son activité est suffisamment illégale pour qu'il ne fasse pas trop démonstration de ses droits en cas de réquisition douteuse...

Une demi-journée après, on aperçoit au loin, au large de Kadiz, un navire correspondant point par point à la description que possèdent les PJ. Il s'agit bel et bien du Dom Juan. Celui-ci, qui craint que le San Martino soit un pirate, cherchera immédiatement à lui échapper vers la haute mer. Mais l'ubriajon est plus rapide, fait pour échapper aux gardes-côtes grâce à son vieux mo-

teur à vapeur, ses rames auxiliaires, et sa voile carrée, sans parler de son canon-dondaine qui lance un trident, long de quatre pieds et épais de cinq pouces, à cent mètres... Cependant, l'abordage, qui semblait inévitable, est à chaque fois retardé par des incidents fatidiques, comme si le Diable soufflait dans les voiles du Dom Juan : d'abord de forts contrevents glacés venus du large, ensuite le vieux moteur rendant l'âme, enfin de méchants récifs émergeant de la surface... Aussi, le galion est toujours talonné mais jamais rattrapé lorsque la nuit tombe sur une mer agitée. Le sommeil des PJ sera mauvais car la tempête finira par éclater durant la nuit. Ils passeront la nuit à tenter de manoeuvrer au milieu de flots déchainés. Après cette nuit infernale, le matin sera douloureux. Ils ne trouveront plus qu'une demi-douzaine d'hommes hébétés ou affolés à bord, et quel bord ! En effet, l'ubriajon n'est plus qu'une carcasse : voiles lacérées, rames brisées, moteur mort, cales vides et grinçantes (les voies d'eau risquent de se déclarer à tout moment), vivres endommagées durant la nuit, tonneauxd'eau crevés... Naturellement, plus aucune trace du galion sur l'horizon sans terres : il semble que le Diable se soit bel et bien mêlé de l'affaire !

Terra Incognita

Terre Infernale

Les PJ, laissés à la dérive dans leur épave, quoique eux-mêmes miraculeusement épargnés, désespèrent quelque temps, figés sur une mer immobile comme un désert, et tout juste moins étouffante. La soif et la faim se font cruellement sentir. Ils n'ont bientôt plus que la pêche ou la chasse aux oiseaux marins pour se nourrir. Ce qui reste de l'équipage s'épuise en litanies à San Matheias. Le salut devra passer par la fabrication d'un semblant de moteur (jet de Mécanique) avec les pièces du canon-dondaine et du brasseur de "gnôle-des-cris". Mais, faute d'énergie suffisante pour aller jusqu'à la côte (indiquée par l'aiguille de la boussole, ironiquement encore en état de marche), une bonne solution de remplacement peut être la fabrication d'une éolienne. En effet, le vent ne faiblit guère depuis plusieurs jours et un tel engin pourrait aider les PJ à contrôler leur embarcation.

Trois ou quatre jours après, on entrevoit enfin la côte, grise et poreuse, noyée de vapeur : tout indique la sinistre terre d'Afrik. Celle-ci est rendue plus lugubre encore par l'horreur des légendes qui entourent ces contrées hostiles à la vie, mais les PJ n'ont malheureusement guère le choix. Leur embarcation de fortune parvient, bon gré, mal gré, à proximité de la côte, rocheuse et basse. En effet, l'approche est rendu plus difficile encore par les étendues de galets géants semées de trous d'eau et de courants.

C'est alors que des naufrageurs d'Atlésie tâcheront de les faire approcher au moyen de fusées-signaux utilisées par les Espanyiens, pour leur faire croire la présence d'un fort de l'Empire et les faire échouer. Le piège pourra être déjoué grâce à une bonne connaissance de la marine espanyienne (jet de Navigation ou de Manœuvre), car les fusées utilisées sont toutes de même type et signifient "épidémie à bord" ! Cela devrait conduire les PJ à se méfier, d'autant plus que les naufrageurs seront incapables de simuler un dialogue si les PJ répondent par le même moyen. Les Atlésiens sont une vingtaine, de simples no-





mades pillards. Ils sont masqués et portent des loques de peau et de grandes lunettes d'ébonite qui leur permettent de supporter les abords du Désert des Fumées. Si leur affaire tourne mal, ils fuiront rapidement. Sinon, ils dépouilleront les PJ et le bateau de ce qu'il en subsiste. En cas de poursuite, ils seront totalement introuvables dans ce milieu hostile et inconnu de l'Atlésie.

La survie sur la Côte de la Mort sera très difficile, surtout si les PJ n'ont pas pu mettre la main sur des provisions ou encore chasser des animaux comme les ytschaiks. Ces derniers pullulent dans la région et ressemblent à de grands tatous cornus bronzés. Même alors, chercher à atteindre un havre par les territoires ifriqiyens et sans connaître sa position exacte relève de l'exploit... C'est à ce moment qu'ils apercevront la flotte espanyienne croisant au large de cette terre abandonnée de Dieu et des hommes.

Flotte Providentielle

Neuf navires font relâche ou passent à proximité de la côte. Trois galères blindées des hôpitaliers de Rhodes, lesquelles dirigent des équipages italiens, à bord d'un boutegueule scandien à coque en baleine, deux caravelles melfitaines, et trois "mirlitons" (des barques-éperons). Le vicomte Bakeirn de Ladour et son frère Edenoi, hôpitaliers de noblesse aquitioraine, commandent cette flottille. Ils recueillent les PJ, mais se montrent d'une grande méfiance à leur égard et s'en excusent par le danger de ces côtes depuis la guerre contre les pirates. Ils indiquent aux PJ leur position : sur la Côte Blanche, entre les sultanats de Casabianca et de Safi, assez loin au sud du Détroit de Jibraltar.

La flotte des hôpitaliers, partie de Tangeria (propriété de la Couronne Espanyienne), cherche à rejoindre la flotte lusitanienne pour une attaque contre les pirates ifriqyiens. De longs atermoiements entre le duc de Lusitania et l'ordre des hôpitaliers ont retardé le départ de la flottille, qui n'a connu depuis que des ennuis. Lors de l'arrivée à Casabianca, lieu du rendez-vous, chez le sultan Orinq (allié du duc contre le sultan d'Hoceim), les hôpitaliers se sont vus refuser l'entrée du port et le ravitaillement à cause de leurs vieux antagonismes avec le sultanat, et ont dû laisser les Italiens piller la côte pour poursuivre.

De plus, la flotte du duc était déjà partie à l'exception des deux caravelles melfitaines et ils ignorent l'objectif de l'expédition : Safi ? Hoceim ? Tunis ? On connaît juste le départ de plusieurs flottilles alliées vers le sud, et celui de la flotte lusitanienne avec l'almirante Jhesu da Maïas en plein océan, après l'échec des négociations avec Safi (obstinément rangée du côté du sultan d'Hoceim, dont la flotte paraît introuvable depuis les razzia du printemps). On ignore aussi le point de relâche escompté par Jhesu da Maïas.

Les frères de Ladour ne révéleront ceci que si les PJ leur paraissent dignes de confiance. Le secret de l'expédition était bien gardé, et l'ambiance est à la tension et à la défiance. Les équipages grognent, car de fortes averses forcent les hôpitaliers à jeter l'ancre, tandis que les "mirlitons" inspectent les environs dans l'espoir de trouver d'autres navires de la flotte dispersée par les vents. Les Atlésiens du Sultanat de Safi harcèlent les navires, et tout particulièrement les hommes partis approvisionner. Les hôpitaliers refuseront absolument aux PJ de faire demi-tour. On cherche à maintenir le moral des marins par les prières et les promesses de butin, ce à quoi excelle Edenoi.

Le jour même où les caravelles melfitaines sembleront avoir filé pendant la nuit, un messager de l'almirante monté sur un aigle des mers fourbu viendra rallier la flottille. Un rendez-vous est fixé aux Îles Ouire, où il faudra se rendre directement en passant au large de Safi, dont la flotte est hostile. La flotte lusitanienne a déjà été engagée contre celle-ci, et s'est éclipsée au large. Le reste des autres flottilles, Italiens, Albanais, Greks, est déjà arrivé aux abords des Républiques Insulaires de Canachée, dont le statut est strictement neutre au point de refuser l'entrée de leurs ports... Les Italiens ont cependant confisqué au nom du duc de Lusitania les aigles des mers géants, qui prospèrent dans les Républiques Insulaires... Ces nouvelles sont très mal accueillies. Le passage en plein océan est dangereux par mauvais temps. Le messager assure toutefois que l'almirante s'est vu promettre en songe par un ange un excellent temps! La flotte lève donc l'ancre, tandis que le messager part à la poursuite des caravelles melfitaines. On manœuvre au milieu des vents et des courants en entonnant des cantiques victorieux, ce qui n'empêche pas une petite tempête de sévir pendant la nuit suivante, où l'un des "mirlitons" est perdu. Mais la tempête cesse soudainement et des vents gracieux soufflent pour le reste de la traversée.

Le lendemain matin, la flottille rallie douze navires italiens qui ont fait escale aux Îles Deodue, après avoir pillé les comptoirs du Marao. Le soir, ils retrouvent dans les lagunes sablonneuses de l'Archipel d'Ouire le restant de la flotte, dix-huit navires corsaires italiens, albanais, et greks. Mais c'est à nouveau une déception, car la flotte amirale manque et semble avoir disparu au loin. Aucun aiglier n'est venu apporter de nouvelles depuis longtemps. Les capitaines commencent à discuter de razzia possibles à effectuer de concert, selon les inimitiés respectives et les éventualités offertes. Chacun a hâte d'en finir avec cette croisade anti-pirate qui tourne court. Les PJ chercheront sans doute, parmi ceux qui renoncent complètement, un navire prêt à les ramener à bon port en Andaluzia ou en Algarvo. Mais le retour n'aura pas lieu...

Salea

La nuit suivante apparaît la flotte amirale : vingt-sept galions armés pour la guerre, dont le Torquemadonna, le navire de l'almirante, sur les voiles desquels brille le blason lusitanien. Don Jhesu da Maïas se tient à la proue. La flotte prend juste une heure de relâche, le temps de s'organiser, puis Jhesu da Maïas prononce un discours fracassant. Galvanisée par cette arrivée "miraculeuse", l'exhortation à la croisade et les promesses de butin, la flotte au complet (soixante-dix bâtiments sans compter les barques) s'ébranle et se dirige vers Salea, la cité cachée des pirates. Dans la magie du moment, on ne s'étonne même pas d'une telle expédition contre un lieu censé être secret. Les rumeurs les plus encourageantes circulent. Les corsaires espanyiens, menés par les fameux Corral et Sangrine l'Infant, sont déjà là-bas, en éclaireurs.





Le lendemain matin, la Côte des Dieux Décapités apparaît à l'orient : des centaines d'étranges îlots presque cylindriques, blanchis et dénudés, alignés le long de la côte. Cette barrière de récifs ressemble à un alignement de cous tranchés, surgis des flots alentours. Les oiseaux mutants multicéphales qui vivent sur la côte n'y nichent jamais, et les eaux qui y ruissellent lors d'averses ressemblent à du sang. L'endroit y a trouvé son sinistre nom... L'almirante modifie l'ordonnement de la flotte ducale, et, sans doute guidé par Dieu, lui fait suivre un chemin imprévisible entre les "dieux décapités", laissant les lourds navires basks à l'arrière pour bloquer les passages entre les îlots. Ceux-ci dévoilent bientôt une baie immense et inconnue, aux eaux plombées dans les lueurs bleutées de l'aurore. Cette baie baigne quelques îles assez vastes, et d'autres "dieux décapités". Du côté nord, une ville aux maisons de pierre rose pâle s'accroche aux flancs épais et obscurs du Mont Krittès, et une flotte de nombreuses felouques aux voiles pourpres se balance mollement au gré des vagues dans les eaux du port. C'est Salea, le port secret de l'Orque, qui s'y est réfugié avec le butin provenant de ses razzia ! Les navires de la flotte donnent toute la voile dans les premiers rayons dorés de l'aube, et bientôt les cris des marins font aux habitants de la baie un réveil tel qu'on n'en avait jamais connu de mémoire d'oiseau des mers : Gloria Lusitaniæ ! Viva Espanyia !...

La Bataille de Buein Ventillo

Les PJ y assistent ou y participent. Dans ce dernier cas, le MJ non seulement décrira et résoudra les actions selon les cartes présentées à la fin de ce livre et les décisions personnelles des PJ (depuis le navire des hôpitaliers sur lequel ils se trouvent). Il utilisera aussi avec profit les règles de bataille fournies dans le supplément La Kamarg. Bien entendu, on appréciera fortement leurs différentes compétences martiales. Du reste, ce sera pour eux l'occasion d'accumuler fortune, prestige, et expérience du combat, ou même de bénéficier d'aides offertes par le destin et utiles à leur mission.

L'Assaut sur le Fort Sourire (a)

Des corsaires espanyiens menés par Sangrine débarquent à la Pointe du Sourire et suivent des sentiers étroits entre les bois épineux pour tâcher de surprendre par voie de terre le Fort Sourire, qui garde l'entrée de la baie par le nord. Le fort ne présente aucune résistance. Les corsaires tentent alors un assaut téméraire contre Salea, qui marque le début de l'engagement. Repoussés, leur chef blessé, ils reculent le long de la côte pour rejoindre les tournoyeurs de Madreid du capitaine Corral, qui longe la Pointe du Sourire vers le Fort de Smarde à bord de la galère Santa Penelope et de la flûte Esse Paro.

Si les PJ se portent volontaires pour ces audacieux coups de main, ils pourront observer que Fort Sourire est étrangement désert bien que es fanaux soient allumés : aucune trace de soldat arabe mort ou vif aux alentours. Ils pourront même apercevoir (jet de Voir) des formes vaguement humaines fuir sur la grève enténébrée. Le capitaine corsaire ordonnera de ne souffler mot de ces faits à personne, quitte à promettre une double part de butin à chacun. Une fois de plus, les PJ pourront avoir le sentiment inquiétant qu'une puissance non-humaine insaisissable intrigue dans l'Espanyia du Tragique Millénaire, ce qui pourra les aider pour plus tard.

L'Engagement sur Mer (b)

Le navire amiral mené par Jhesu da Maïas sort du labyrinthe d'îlots à la tête du gros de la flotte et file droit vers le port de Salea, où les trompes d'alerte beuglent déjà en écho de celles du Fort d'Otrimp. L'ordonnement des navires n'est pas encore reformé, qu'une panique soudaine se produit quand on aperçoit une chaîne truffée de "pochons" de gremelittos (des bocaux de vers des bois d'une voracité effroyable) barrer l'accès à la baie! Les ordres contraires fusent, et la plupart des navires rompent leur course et cherchent à manœuvrer en s'entrechoquant. Le Fort de Smarde met au même moment ses catapultes en action et brûle aussitôt deux flûtes et plusieurs barques. Le Torquemadonna de l'almirante donne alors l'exemple et franchit presque seul la chaîne. Tous voient ainsi que celle-ci est brisée et que les "pochons" ne libèrent que des vers racornis et inertes. Les marins reprennent leur cap, criant au miracle, et foncent au-devant de la flotte arabe, qui commence à sortir de Salea. Dans le même temps, sept caravelles canonnières italiennes ont attaqué imprudemment le petit port de Timar, du côté sud, pressés de s'en prendre à Aom'rel, sultan de Draâg, leur ennemi personnel (pourtant neutre vis à vis de l'Empire).

Si les PJ participent à ces actions, et que l'un d'entre eux est Savant, il comprendra que les vers des bois ont été empoisonnés au préalable, ce qui démontre une fois encore que l'assaut "miraculeux" a été préparé avec grand soin. Il pourra même identifier (jet de Connaissance de la Chimie), sur échantillon, un poison complexe à base de coquillages, d'algues, etc, des grandes profondeurs...

L'Enlèvement du Fort d'Otrimp (c)

L'almirante Jhesu da Maïas voit que des cavaliers venant du Fort d'Otrimp vont renforcer les défenseurs de Timar. Il lance l'ordre que les navires légers albanais fassent diversion en attaquant le fort par voie de terre. Ceux-ci réussissent si bien qu'ils enlèvent la place-forte malgré quelques pertes. Plus tard, Timar négociera une reddition sans conditions.

Si les PJ font partie de l'assaut, ils découvriront que ce fort paraît avoir été épargné, contrairement au Fort Sourire. Il est vrai (jet de Voir) qu'une haute falaise empêche d'y accéder par la mer, et qu'on y trouve une idole inhabituelle...

Du Fort de Smarde à Salea (d)

Le Fort de Smarde oppose un mur de projectiles à la progression des navires, tandis que la flotte de Salea tâche de se déployer en catastrophe. Les "dieux décapités" du sud de la baie entravent les manœuvres des navires espanyiens pour contourner rapidement le fort. Les corsaires espanyiens rescapés de l'attaque



contre Salea font alors diversion par derrière, et enlèvent la place. Dès lors, la flotte se réorganise et s'élance à la rencontre des navires arabes. Ceux-ci se désorganisent, puis s'enfuient. La flotte espanyienne se lance à leur poursuite jusque dans le port de Salea, où se trouve encore la plus grande partie de la flotte arabe, incapable de se défendre faute de place pour manœuvrer.

Soudain, les hautes tours de Salea tirent sur les agresseurs une pluie d'acide, qui jette la terreur. C'est au moment où ceux-ci s'apprêtent déjà à goûter l'amertume de la défaite, qu'un fort coup de vent, bref mais salvateur, retourne la "pisse du Diable", qui tombe sur la ville, et laisse le port offert à la puissance des envahisseurs. C'est à cet événement miraculeux que la bataille devra son nom. Dès lors, toute la flotte arabe est détruite ou capturée comme à l'entraînement, et le pillage de Salea commence. Rendu féroce par les troupes fanatisées et éprises de vengeance, il durera jusqu'à ce que les chaleurs du midi épuisent les pillards. Dans la rade orientale du port, un puissant bâtiment aux flancs sculptés, et aux voiles safran tissées d'un blason étrange (un démon écarlate de flammes), est surpris en train de fuir et de combattre avec âpreté contre les Napolitains. Échouant dans sa capture, ceux-ci risquent fort de l'incendier avec hommes, armes, et bagages...

C'est le moment le plus fort de la bataille, où tout est dit. Si les PJ décident d'y participer, ils pourront s'y illustrer, mais devront se garder de la pluie d'acide ! S'ils n'ont pas trop de scrupules, ils pourront aussi prendre part au pillage, mais ne devront pas exagérer car les capitaines et les lieutenants veillent à ce que l'essentiel du butin soit conservé pour être partagé entre les équipages et le duc. Quant au blason étrange du navire, les PJ le reconnaîtront sans doute (s'ils ont obtenu certains renseignements : cf. le Cavalier Venu d'Orient) et chercheront probablement à le faire capturer plutôt que de le laisser détruire. Les armes de poing sophistiquées utilisées par son équipage (grenades à glace, pistolets à acide, lances-feux miniatures...) confirment que c'est à bord de ce bâtiment que se trouvent des prêtres-savants perses. Leur capture représente un atout immense. Ce sera aux PJ d'en profiter, en jouant de leur influence ou de leur mérite, lors de la répartition des prisonniers. Cependant, l'obstacle de la langue et celui du mysticisme obstiné des prêtres-savants retarderont l'obtention de renseignements. Du reste, aucun d'entre eux ne connaît le grand secret, obtenu par l'Orque en Perse même, auprès du mage de Behruk.

Les Derniers Combats (e)

C'est à ce moment, où l'on donne déjà l'Orque pour mort dans la bataille, que survient du fond de la baie une douzaine de navires bien armés, aux voiles tissées d'un griffon immolé (le blason de Bessamède, émir d'Onadd, sujet de l'Orque fameux pour avoir capturé le comte d'Espichel sur mer). Ils baissent leurs voiles et jettent leurs catapultes par-dessus bord. Les capitaines, parmi lesquels des frères de l'émir, montés à bord du Torquemadonna, racontent que l'amiral de l'Orque qui les commandait est malencontreusement tombé à l'eau, tandis qu'il changeait de navire, et qu'il a coulé à pic, entraîné par le poids de son armure. Ils offrent donc leur reddition, et encouragent Jhesu da Maïas à poursuivre l'Orque, enfui dans la Passe Brune avec son trésor ! Rassemblant ses propres forces, les hôpitaliers et les corsaires qui ne sont pas occupés à piller la ville, l'almirante se lance à la poursuite de son ennemi. Une flottille de navires de Safi tentera de bloquer le passage à la flotte, et sera entièrement détruite et pourchassée jusqu'aux confins de la baie, où les derniers navires s'échoueront dans les sables insalubres des Sources Noires. Au contraire, le Fort des Oiseaux, qui barre le fond de la Passe Brune, demeurera inexpugnable (et la garnison négociera sa reddition après un mois de siège). Ainsi, l'Orque pourra gagner un refuge en fuyant sur terre jusque dans les Monts Bamados.

Si les PJ passent outre aux abordages pleins de cris et d'explosions, ils pourront avec de la chance (jet sous POU x 5) assister de près ou de loin à l'entrevue avec les capitaines arabes félons. Celle-ci leur permettra de remarquer les divisions à l'intérieur du camp de l'Orque. Cet aspect des choses pourra leur être utile plus tard. S'ils s'entretiennent par la suite avec l'un de ces nobles prisonniers, ils pourront en apprendre plus sur l'existence de nombreux émirs favorables à un ennemi malheureux de l'Orque : le prince Kalij. Cependant, les PJ devront ne pas empiéter lors de ces entretiens sur les plates-bandes de l'almirante Jhesu da Maïas, donc sur celles du duc Ruy IV da Lusitania, dont ils croient peut-être (mais à tort) avoir des raisons de se méfier depuis le Cavalier Venu d'Orient.

Armes Perses

Arme	FOR min.	DEX min.	Dégâts	Portée de Base
Pistolet-Feu	9	13	3D6	30 m
Pistolet à acide	11	11	2D6+2	40 m
Grenade à glace *	12	8	2D8	25+5 m

* Lancer jusqu'à 25 m. Rayon d'effet de 5 m.

Seuls quelques gardes d'élite en portent, en très petit nombre (une dizaine de pistolets-feux, une vingtaine de pistolets à acide, une trentaine de grenades à glace).

Épilogue de la Bataille

Lorsque la bataille aura pris fin, Jhesu da Maïas organisera l'occupation de Salea et de Timar, planifiera la distribution du butin et le sort des quelques bandes arabes qui résistent encore. Il sera également très occupé par le sort des prisonniers et les sièges des Forts des Oiseaux et de Timberge, que possède le sultan de Draâg. Ce dernier fort négociera sa reddition conditionnelle après trois jours. Il devra aussi apaiser le ressentiment d'une partie des marins italiens contre l'autre, accusée d'avoir fait échouer la capture de l'Orque en n'aidant pas à triompher des navires de Safi. Il enverra enfin des messagers au duc Ruy IV da Lusitania et à l'Orque. La flotte demeurera sur place pour réparer et occuper ce lieu stratégique.



Les PJ pourront trouver place, avec butin et prisonniers, à bord des navires albanais légers, en partance le 15 mai. Le voyage sera bref, car les Albanais sont avides de rentrer au port, et ont des navires rapides semblables à des felouques. Il ne faudra qu'une semaine, pour peu que les PJ sachent les raisonner, car, par un curieux hasard, les capitaines albanais ont été tués ou blessés lors de l'attaque du Fort d'Otrimp, et les équipages, galvanisés par leur succès mais désappointés par leur butin, voudront saisir toutes les chances de pirater les côtes à tort et à travers. Les Albanais feront escale à Caribdis, où les PJ pourront les quitter avec soulagement pour vaquer à leurs occupations personnelles.

L'Algarvo

Caribdis et Malvira

À ces deux endroits, la guilde marchande tient des registres suffisamment pointilleux pour offrir assez de renseignements sur les navires de passage. Nulle part les PJ ne trouveront de traces du Dom Juan. Pourtant, les PJ ne devront pas conclure trop tôt que l'espion a trouvé le moyen d'orienter le navire vers l'Eztrémadre le long du Guadna. S'ils poursuivent l'enquête auprès des jésuites de San Salbas, qui possèdent leurs propres bâtiments dans le port de Caribdis, ils retrouveront les traces du Dom Juan, dont les jésuites ont recueilli le 5 la déclaration d'entrée au port, et celle de sortie le 7, après qu'un certain "Vaniletti" (simple erreur de registre) ait vainement tâché d'obtenir des nouvelles de cousins enlevés sur mer par les Maures. Cependant, le temps aura là encore effacé les traces des probables contacts que l'espion aura pu avoir à Caribdis.

Faro

A leur arrivée à Faro, les PJ pourront observer une sourde agitation. Les quartiers se sont parés de couleurs différentes, des soldats de factions concurrentes rôdent, des groupes se forment sans raison apparente, des émeutes avortent... Luiz, vicomte da Faro, serait malade depuis des semaines dans son château, et la grande course entre les familles nobles pour l'élection d'un nouveau gouverneur a déjà commencé.

C'est dans cette ambiance orageuse que les PJ, après un accès difficile au port presque paralysé, découvriront à leur grande surprise que le Dom Juan compte parmi les nefs à l'ancre ! Cependant, ils ne trouveront personne d'autre à bord qu'une vingtaine de membres d'équipage et le second, Crondi "le Rat", ainsi que six mercenaires arabes fort nerveux. Si les PJ cherchent à en connaître plus, ils apprendront que, à leur arrivée à Faro, le capitaine Lousge et les marchands de Rouen, avec l'ambitieux Jan Carénard à leur tête, ont décidé de jouer leur chance dans la course au pouvoir. Ainsi, ils appuient la famille des marquis de Lombédia de leurs deniers, de leurs soldats, et surtout de leur influence commerciale, la bonne ville de Rouen étant de longue date une alliée de Faro. A l'heure qu'il est, l'espion Vanitelli se trouve donc avec les autres dans la maison de Lombédia, dans le quartier noble, fort mécontent de l'attente, Luiz ne se décidant pas à mourir, ni les intrigues à porter leurs fruits. Si les PJ s'informent de façon poussée auprès des marchands, ils apprendront que l'espion s'est rendu à plusieurs reprises à l'extérieur de Faro, où il a noué des contacts avec de nombreux voyageurs venus depuis l'intérieur des terres. En réalité, il s'agit de pourparlers engagés avec des agents de Ceux-du-Mont-Foya mais il n'y a guère de chances que les PJ identifient ces mystérieux agents pour l'instant.

Les PJ devront ensuite se débrouiller, en trouvant une solution satisfaisante entre la force (déconseillée, car l'espion se trouve sous la double protection des marchands de Rouen et de la famille de Lombédia) et la ruse (difficile, car les PJ risquent de s'emmêler dans les machinations et les agitations locales). Le quartier portuaire est occupé par les hommes d'une célébrité, Clampa Soridere, capitaine corsaire, "comte des Galères", et commandant militaire de la marine de Faro (cf. PNJ). Sollicité par tous, celui-ci attend son heure sans participer aux intrigues. Il sait sa force et son charisme mais tient à sa tranquillité. Cependant, il ne faudra pas beaucoup de promesses ni de richesses pour le décider à agir contre un espion des Maures pour peu qu'il lui soit prouvé que c'est un traître auquel les marchands de Rouen sont alliés. Cet allié sera fort utile aux PJ, car l'espion hâtera les choses dès qu'il aura appris la venue des PJ par son sbire, le second Crondi. Il fera habilement courir des rumeurs de complot fomenté contre les marchands, et les poussera résolument en quelques jours à lever la voile... avec une escorte de deux felouques armées offertes par le marquis de Lombédia !

C'est à ce moment que les PJ, avec quelques navires de Clampa Soridere pour renfort, pourront tenter un coup de main contre l'espion des Maures. Si le capitaine corsaire les appuie, ils parviendront peut-être à convaincre les Normands, ou du moins les hommes de Lombédia sur les felouques, qu'ils ont à bord un félon au service des Infidèles. Sinon, ils devront forcément combattre les fuyards, dans le port ou près de celui-ci, où ils auront un bel avantage s'ils ont eu l'idée d'infiltrer des hommes de Soridere dans les équipages des felouques. Le capitaine corsaire renoncera à attaquer les felouques du marquis de Lombédia si leurs équipages n'ont été ni convaincus ni infiltrés, car cela lui rapporterait trop d'ennuis. Si les marchands de Rouen ont été convaincus, l'espion s'appuiera sur Crondi et l'équipage bask pour tenter de s'en tirer en catastrophe, si besoin en faisant des otages. Le MJ peut faire éclater une émeute en ville à ce moment, la panique provoquée par une bataille navale près de Faro constituant un prétexte suffisant. Le MJ doit veiller à ce que l'espion s'en sorte pour cette fois, que ce soit à bord d'une felouque ou d'une barque, ou même sur le Dom Juan, protégé par les marchands.

Cette première confrontation directe aura plusieurs conséquences : le ou les PJ qui ont jadis servi le comte Manuel da Cohimb pourront à nouveau avoir des soupçons sur l'identité réelle de l'espion, et des doutes sur leur propre fidélité passée, qui vont de pair. L'espion aura été blessé au visage de manière très visible au cours du combat probable ou de quelque façon que ce soit. Les PJ auront peut-être même échangé quelques mots avec l'espion, qui est homme à lancer quelques sous-entendus lourds de sens.





Les PJ chercheront sans doute à poursuivre l'espion, mais Clampa Soridere refusera d'y engager des navires, qui peuvent jouer leur rôle pour appuyer telle ou telle famille dans la succession de Luiz. Il faudra donc une lourde caution ou des lettres de cachet d'un personnage influent (comme l'employeur des PJ) pour faire céder le capitaine. Ils auront cependant repris du retard sur l'espion.

L'espion et ses éventuels compagnons ne parviendront pourtant pas à échapper définitivement à leurs poursuivants. Après peu de temps, ils se retrouveront drossés sur les récifs de la côte d'Algarvo à cause d'un navire endommagé, d'une mer houleuse, et d'un équipage désorganisé. Sur les lieux du sinistre, à peu de distance de Sagrès, les PJ ne découvriront pas le corps de l'espion, mais seulement des traces indiquant qu'il se sera dirigé par voie de terre vers les ports de Sagrès et de Lagossima.

Sagrès et Lagossima

C'est avec quelque crainte que les PJ aborderont la terre pestilentielle des Ectarios. Curieusement, tous proposent un remède miraculeux à vendre ! La trace de l'espion se perd dans les plantations, mais sa proximité et sa solitude se font manifestes. En outre, sa marque visible au visage le rend reconnaissable quel que soit son déguisement. Cependant, l'absence de gouvernement véritable et de législation font de la colonie un paradis de la contrebande. On dit que chaque pêcheur y participe ! La traque s'envasera donc dans cette contrée où la "loi du sourire" (variante de la loi du silence) sévit. Au cours de leur recherche dans l'une de ces deux villes, les PJ seront acculés par un groupuscule d'ignobles malades loqueteux. Ceux-ci cherchent à les embrasser ! C'est bien sûr une manigance de l'espion qui se sait serré de près. Les malades ont pour ordre d'assiéger les PJ le plus longtemps possible, et ne reculeront que contre l'obtention de l'argent des PJ ou une manifestation de violence, même si ces malheureux n'ont plus grand-chose à perdre. Bientôt, une nouvelle pestilence éclatera dans l'enclave, et poussera les PJ vers la côte, où ils découvriront trop tard que l'espion a trompé leur recherche en s'échappant à bord d'un de ces nombreux cercueils qu'on jette chaque jour à la mer...

Mortillo

C'est là que les PJ trouvent la trace de l'un de ces aventuriers prêts à tout, qui correspond à leur proie. Malheureusement, ce mercenaire balafré ne s'est pas laissé aller à la torpeur du port mais s'est engagé sans discuter dans une expédition menée par Eugeynio "Têtebêche" de la glorieuse famille des Melcifante, obsédée depuis des générations par le mirage de l'Algarvo. Cette expédition, montée par le comte des Deux-Evora il y a trois ans, lancée par l'aide inattendue du duc da Lusitania avide d'argent, et composée de dix chevaliers, trois prêtres, trente mercenaires, et quinze esclaves, a pour but l'or du Mont Foya. L'équipement et les alliances avec les tribus nécessaires ont été soigneusement préparés mais les paris sur le prochain Melcifante survivant à être frappé à son tour de la "folie de Foya" vont bon train à Mortillo !

Les PJ peuvent dès lors renoncer ou chercher à rejoindre l'expédition. Seuls et non préparés, ils ne pourraient survivre



longtemps (cf. L'Algarvo) ! Quand ils auront enfin rejoint l'expédition, ils constateront que leur balafré compte parmi les disparus au cours de la nuit. Quand le Mont Foya sera finalement visible à l'horizon, l'expédition sera détruite par des mutants qui brûleront tout avec fanatisme. Ces mutants sont alliés aux Fils du Soleil et protègent les alentours de la montagne sacrée vis-à-vis des intrus. Si les PJ ont l'idée de brandir le symbole de platine en forme de flamme du savant perse (cf. Le Cavalier venu d'Orient), qui ressemble aux scarifications des mutants, ils seront considérés comme des agents des savants-prêtres de Behruk, épargnés, et enlevés par des sortes d'ornithoptères dorés jusqu'aux flancs du Mont Foya, où ils seront recueillis par les Fils du Soleil dans une habitation creusée dans la paroi de la montagne.

Les PJ doivent là-bas réussir quelques tests (le feu, l'eau, leurs connaissances technologiques...), avant d'être admis auprès des dirigeants de la communauté. Sauf s'ils parviennent à jouer jusqu'au bout leurs rôles d'agents des savants-prêtres perses du Feu, que les fils du Soleil sont "ravis de revoir disposés à des négociations", ils sont sommés de justifier leur imposture. S'ils proposent une monnaie d'échange suffisamment crédible et intéressante (or, armes, objets technologiques, esclaves, soldats...), ils peuvent racheter leur liberté, recevoir des renseignements ou des soins (car certains d'entre eux souffrent certainement des radiations de l'Algarvo). Les PJ doivent être prudents s'ils ne veulent pas en être réduits à tenter une évasion désespérée (les ornithoptères solaires étant alors le plus sûr moyen). Concernant l'espion, ils peuvent apprendre sa venue ici, où il a offert aux fils du Soleil un "grand et terrible secret d'apocalypse"...

Les PJ devraient comprendre qu'il s'agit sans doute là du secret qu'ils poursuivent depuis le début et que l'espion semble avoir négocié malgré les droits de son employeur (c'est effectivement le cas). Les Fils du Soleil n'ont pas l'habitude d'entretenir des relations avec des Espanyiens, aussi le plus sûr moyen de négocier consiste à exagérer la puissance et surtout la volonté de l'Espanyia pour obliger la communauté à conclure une entente : un rôle difficile mais profitable. En présentant les expéditions détruites jusqu'ici comme de simples bandes de survivants, en faisant planer la menace d'un siège du Mont Foya par des Espanyiens dotés d'une technologie largement supérieure, les PJ peuvent peser lourdement dans la balance, recevoir des renseignements et une aide suffisants pour repartir et continuer, contre la promesse solennelle, devant la face du "Dieu Soleil", de se taire.

Les PJ seront aussi sauvegardés par les sceaux de leurs employeurs, grâce auxquels ils peuvent passer des pactes en leur nom avec les fils du Soleil. Ceux-ci cherchent à établir ces pactes tout à leur avantage. En effet, il semble que Ceux-du-Mont-Foya aient décidé de jouer un rôle dans les arcanes de la politique de cette époque, et cherchent à multiplier les alliances et ententes secrètes. Ils ont tenté de convertir l'espion, sans obtenir son accord. Celui-ci est reparti par ornithoptère vers le septentrion. Cependant, les Fils du Soleil lui ont juré le secret et feront croire à sa mort en présentant aux PJ un témoignage des plus impressionnants : l'un des corps exposés sur le Mont Foya, totalement desséché, mais au visage momifié encore reconnaissable, et en particulier la balafre ! Si les PJ examinent de plus près le cadavre (jet de Connaissance de la Médecine ou de Connaissance de la Biologie), ils noteront cependant une greffe de la peau du visage : un bien curieux simulacre car cette peau est naturelle (c'est bien celle de l'espion!). La vérité est que l'espion a demandé contre le grand secret une opération chirurgicale de haut niveau pour changer de visage, le sien étant devenu trop reconnaissable. Les Fils du Soleil ont accepté, réalisant l'opération délicate grâce à leur science supérieure.

Les relations qu'auront les PJ avec Ceux-du-Mont-Foya peuvent être déterminantes pour l'histoire de l'Espanyia, selon l'usage qu'ils feront de leurs serments et de leurs renseignements. Si les PJ trahissent les Fils du Soleil, il leur faudra compter avec une vengeance de ces derniers : ils sont impitoyables, et possèdent d'innombrables alliés cachés...

La Lusitania

Sinessa

Les PJ, soit évadés, soit déposés à proximité par les ornithoptères des Fils du Soleil, passeront sans doute par Sinessa avant de parvenir en Lusitania proprement dite. Ils n'y trouveront aucune trace de l'espion. Son changement de visage y est certes pour quelque chose !

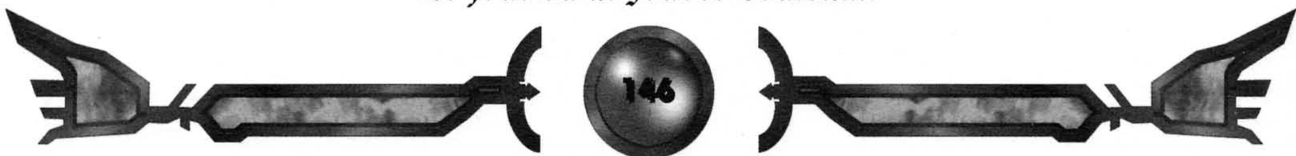
Ils commenceront sans doute par prendre des renseignements sur l'évolution de la guerre contre les pirates, et apprendront ainsi l'entrevue prochaine entre le duc da Lusitania et l'Orque, la soumission probable du sultan de Safi, etc. Si les PJ sont visiblement trop malades, cela, ajouté à leur curieuse irruption du désert mortel, leur vaudra certains problèmes avec des sorberor devenus méfiants.

La poursuite ayant finalement échoué, les PJ voudront probablement reprendre contact avec leurs employeurs. Ils feront donc voile vers Lizboa, peut-être aussi poussés par des doutes concernant l'employeur de l'espion, d'après les révélations de l'espionne (cf. Le Cavalier venu d'Orient).

Cependant, ils ne pourront pas présenter de laissez-passer suffisants pour jeter l'ancre à Lizboa, encore en état de guerre comme au plus fort de la piraterie, même après la victoire de Buein Ventillo. Ils aborderont donc à Dessina, capitale de l'Île d'Espichel, où la présence de nombreux contingents venus de partout facilitera le rétablissement de contacts avec leurs employeurs.

Dessina

À Dessina, les PJ pourront rendre compte de leur mission par pigeons voyageurs et tâcher de se renseigner. Leurs employeurs, tout en s'informant, leur conseilleront d'attendre sur place et de s'engager comme mercenaires dans les Tours du Sable. S'ils cherchent à en apprendre plus sur le comte da Cohimb, la présence à la forteresse de San Ramo de Maître Thodosio Qarusso, un ancien serviteur de feu le comte da Cohimb, peut les attirer. C'est ici, contre toute attente, qu'aura lieu la dernière rencontre...



Personnages

Crondi "le Rat"

C'est le sbire du voleur, et un homme de sac et de corde, traître tout craché, avec la sale gueule typique de l'emploi. Sa seule faiblesse : les dés, et sa force : le courage, vertu rare dans sa profession.

Crondi "le Rat"

Second du Dom Juan

FOR 11 **CON 12** **TAI 13** **INT 14** **POU 12**
DEX 18 **APP 8**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 13

Armure : Chemise de cuir (1D4-1)

Armes : *Hachette* 45%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 12 ; *Hache de Lancer* 43%, Dégâts 1D6+1/2 MD, Portée 20, Tirs 1 ; *Dague* 41%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Dague de Lancer* 51%, Dégâts 1D4+1/2 MD, Portée 10, Tirs 1.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 42%, Artisanat (Equilibre) 80%, Artisanat (Nœuds) 66%, Baratin 42%, Toutes Discrétions 65%, Esquive 86%, Evaluer 62%, Grimper 66%, Lutte 34%, Marchander 34%, Nager 24%, Orientation 78%, Toutes Perceptions 60%.

Clampa Soridere

Cet ancien pirate sicilien de cinquante ans, s'est rangé à temps pour devenir corsaire de Faro, dont il est à présent le commandant militaire sur mer. Ce petit homme ridé et ricaneur n'a certes pas oublié ses combats d'antan contre les Maures infidèles, au service des cités italiennes... et du profit. Son débit de parole est rapide, volubile, et accompagné de nombreux gestes des mains. Son équilibre mental a quelque peu été ébranlé au cours des années.

Clampa Soridere

Capitaine corsaire et Comte des Galères

FOR 11 **CON 14** **TAI 8** **INT 15** **POU 17**
DEX 16 **APP 16**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 11

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : *Sabre d'Abordage* 68%, Dégâts 1D6+2+MD, PdS 21 ; *Dague* 76%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Chant) 68%, Artisanat (Couper une Bourse) 76%, Artisanat (Passe-Passe) 94%, Baratin 80%, Eloquence 70%, Esquive 102%, Evaluer 92%, Grimper 64%, Lutte 34%, Marchander 84%, Médecine Rudimentaire 84%, Nager 64%, Orientation 94%, Scribe 32%, Séduire 34%.



Les Naufrageurs Atlésiens

Naufrageurs atlésiens

FOR 13 **CON 16** **TAI 12** **DEX 15**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Peau (1)

Armes : *Lance Courte* 60%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Poignard* 55%, Dégâts 1D3+1+MD, PdS 15 ; *Arc Court* 60%, Dégâts 1D6+2+1/2 MD, Portée 80, Tirs 1 ; *Arbalète Lourde à Feu Grégeois* 55%, Dégâts 2D6+2+Feu *, Portée 80, Tirs 1/3.

** Cette arme inflige 2D6 points de dégâts supplémentaires, si l'armure est traversée, à cause du feu grégeois qui s'enflamme sur les vêtements. Sur un jet d'Attaque double, l'arme s'enraye : un jet de Réparer/Concevoir est nécessaire. Sur un 66 ou un 00, elle explose avec 2D6 points de dommages pour le tireur.*

Compétences : Artisanat (Cabriole) 50%, Chercher 40%, Déplacement Silencieux 30%, Ecouter 40%, Equitation 50% **, Esquive 80%, Grimper 45%, Langue Commune 39%, Langue Nationale (Arabe) 65%, Lutte 35%, Médecine Rudimentaire 40%, Pister 80%, Se Cacher 50%.

*** Pour les caractéristiques des ytschaiks, cf. les ponycarps de l'Algarvo, avec en plus un aiguillon empoisonné (Aiguillon 40%, Dégâts 1D6+2, VIR 14) et un cuir résistant (Armure 2 points).*

Les Pesteux

Pesteux

FOR 9 **CON 12** **TAI 11** **DEX 10**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 8 (Maladie)

Armure : Aucune

Armes : Aucune

Maladie : Peste (VIR 12, Dégâts 1D4 par jour).

Compétences : Chercher 35%, Déplacement Silencieux 50%, Dissimuler un Objet 40%, Ecouter 45%, Esquive 50%, Lutte 50%, Marchander 30%, Se Cacher 25%.

Les Mutants Fanatiques et les Fils du Soleil

Pour les caractéristiques et descriptifs, reportez vous au chapitre sur l'Algarvo.

Echec aux Tours d'Occident

Jouer ce Scénario Séparément...

Cette intrigue tortueuse mêlant les provinces méridionales d'Espanyia et les sultanats d'Ifriqiyia (l'Afrik du Nord arabe) se déroule, de façon typique, quelques années avant l'assaut granbreton, qui saura en profiter. Elle se passe dans la Forteresse de San Ramo, fleuron de l'ensemble flamboyant des Tours du Sable, qui s'accroche sur la côte orientale de l'Île d'Espichel, et qui commande les fortifications de la ville de Dessina, la "Petite Lizboa" telle qu'on la surnomme avec amour. Dessina est petite, mais elle est siège d'un commerce très actif grâce au contrôle du trafic sur le Taj', en pleine expansion malgré la concurrence jalouse de la guilde marchande et la surveillance inquiète du pouvoir impérial, pour qui la Lusitania demeure suspecte de toutes les rebellions. Les personnages des joueurs, neufs ou anciens, trouveront sûrement une bonne raison de se trouver parmi les résidents de la forteresse : nobles espanyiens, mercenaires de toutes nationalités, prêtres locaux, marchands, espions, amuseurs (qui peuvent être étrangers, bien que ce soit l'occasion de jouer enfin à l'espanyienne)...

Si vous avez manqué le Début...

La richesse nouvelle du commerce lusitanien a attiré sur ses côtes et dans ses eaux les razzia dévastatrices des microsultanats pirates de la Côte Blanche ifriqiyienne. Le Duché de Lusitania souffrait depuis deux ans des injures du sultan d'Hoceim, Mohogaï ibn Maqît, qui avait rallié nombre de flottes pirates, de Safi à Corfou via Tunis et la Sardainia. Il était devenu un monstre marin insaisissable, terreur des côtes mal défendues de Lusitania, où on le surnomme "l'Orque", et un corsaire sollicité par presque toutes les villes marchandes de Méditeyrannée. Or voici que l'impopulaire duc Ruy, malgré la réputation de faiblesse et d'inorganisation de sa flotte composée des galères et galions appartenant aux nations qui commercent sur son sol (cités d'Italia, de Serbia, de Grèce...) et de quelques corsaires, a remporté une victoire écrasante sur le sultan. L'almirante Jhésu da Maïas a surpris la flotte de l'Orque mouillée dans la Baie de Salea, l'un des ports d'attache les plus solides des pirates, et les a noyés dans leur sang en quelques heures (cf. Les Rois des Mers du Sud).

Le Cours de l'Histoire...

Suite à cette incroyable victoire, le système d'alliances de l'Orque s'effondre, les Sardes se font les loyaux corsaires de Ruy da Lusitania. Celui-ci n'a plus qu'à achever la bête prise au filet, car, depuis Salea, une flotte lyanuro-lusitanienne (avec quelques Melfitains italiens) menace les cités pirates. Pourtant, il préfère lier les mains de son redoutable adversaire plutôt que de le détruire, et propose à celui-ci une entrevue dans son Castel de Macucha Donera, aux abords de Lizboa, ce qui revient à laisser le choix à Mohogaï entre la sujétion ou la ruine. Vingt-sept jours après la destruction de sa flotte à la bataille du "Buein Ventillo", on voit se traîner le barbare humilié, par le Canal de Dessina, avec trois felouques, voiles baissées, remorquées par les barques de la petite cité, qu'il a fait trembler. Les quais et les fenêtres grouillent de peuple, l'air tremble de vivats et de huées, tandis que, sur les courtines et les tours de la forteresse, rangés sous les bannières de toutes les baronnies de Lusitania et d'ailleurs, l'ost et les mercenaires français "alliés" du duc contemplent l'Orque, dont le duc Ruy a fait si bonne pêche. Les rumeurs aigres qui concernaient le duc Ruy sont taries par la liesse générale. Sous une semaine, il viendra en personne rejoindre les siens à Dessina, symbole de la résistance aux pirates, où il présidera les réjouissances, le jour du Soulas d'Estivo ou Consécration de Saint-Euctaire de la Flamme, tandis que l'Orque, joué, mangera son turban au fond d'une cale...

Aguar la Fiesta

Nos personnages assistent à ce triomphe, sur lequel s'ouvre l'aventure. Ils ont sans doute, de leur côté, quelque mission plus ou moins secrète à accomplir. Sinon, ils jouiront d'une atmosphère de grande excitation : on prépare la venue de Ruy le Pêcheur. Les amuseurs rivalisent de gaieté jusque dans la Cathédrale de San Miguel Misericordioso, où l'on chante de bon cœur les grâces. San Ramo a accueilli une excellente commedia dell'arte, et de belles Andaluziennes ont été débarquées, il y a peu, de la Venus Rameria, une "arche d'amour" offerte par le duc. Les bains galants qui se sont alors installés dans l'enceinte même de la forteresse, à trois pas de la chapelle (mais le diacre Janio est bonne pâte avec ses ouailles), ont peu ou prou consolé la soldatesque des décrets du duc interdisant le vin et les duels (mais pas les défis!) avant le début de la fiesta. Sévérité dont certains s'étonnent, surtout si l'on ajoute à cela la fouille systématique de presque tous, à l'entrée comme à la sortie. Est-ce dû à Don Seyua da Huelmonte, comte da Jereza et capitan ducal, un vieux guerrier connu pour son austérité ? Ce n'est certes pas là une initiative du vice-connétable Don Chomès, jeune prince des Sétubalides, condamné à "commander" les troupes démonstratives de Ruy trois jours après ses noces ! Ruy le Victorieux se méfie-t-il d'un ennemi ?

Le triomphe ducal ne semble pourtant pas réjouir tous les visages. Témoin, celui de Thodosio Qarusso, maître des écuries de San Ramo, qui contemple l'aube sur la mer du haut des créneaux, lorsque l'un des personnages le retrouve, moitié par hasard, moitié par habitude. Maître Thodosio est un quinquagénaire lourd et brun, aux yeux tristes, à la voix ténue comme un souffle, parfois plutôt mutin mais, depuis quelque temps... D'abord simple compagnon serrurier, originaire de la région de Kordou, Maître Thodosio, de ferronnier, devint éleveur de chevaux sous la protection du comte de Cohimb... Ce matin, Qarusso a l'air presque abattu, mais il élude les questions. Muet, presque absent, il soupire quelques sentences concernant les barques des malades (les lépreux, pestiférés, ou autres sont systématiquement exilés d'Espichel), que l'on voit gagner la côte sur la mer éblouissante du premier soleil. Cette rencontre doit paraître à peu près quelconque au personnage, au milieu des nombreux autres petits faits plus ou moins quotidiens. Qarusso est un ami, mais le personnage a sans doute d'autres soucis que ceux d'un artisan, dont, il faut le dire, le couple jadis heureux a vieilli...

Tierce est sonnée, lorsque la nouvelle, qui se répand dans toute la forteresse, arrive aux oreilles de l'ami de Maître Thodosio. Celui-ci a été jeté sous bonne garde dans un cachot, d'où le prévôt de Dessina et le procureur ducal vont bientôt le tirer pour interrogatoire. Le brave Thodosio vient de tenter d'ensorceler l'épouse de Don Chomès !

Serpent sous Roc

Dès ce moment, nos personnages vont commencer à enquêter. L'ami de Maître Thodosio voudra savoir de quoi il retourne. Comment croire que cet homme certes secret, mais doux, ait pu vouloir ensorceler par haine ? Les faits paraîtront sans doute louches par endroits, et puis le procureur tiendra à interroger les amis du "criminel" avec une sévérité dépendant de leur statut. Voici qui se cache sous le soi-disant sorcier Qarusso...

Le sultan Mohogaï est infiniment plus retors que prévu, même s'il a trouvé son maître en la matière. C'est lui, non l'empereur, ni le Marao, ni l'Andaluzia, ni même la Granbretanne, qui conspire dans San Ramo. Il a une poignée d'espions dans la place, avec qui il communique par des envoyés parmi les marchands arabes qui passent à Dessina, des pigeons voyageurs, des aigliers des mers... Mais il a vite constaté que, si les troupes arrivées à San Ramo sont pour la plupart peu disciplinées car trop diverses, les fortifications sont trop solides pour être prises. Et puis, la brève histoire du royaume arabe d'Alhambra a servi de leçon. Il ne compte pas prendre le risque d'affronter l'empire ligué contre lui. Bref, il hésite. Sur ces entrefaites, la catastrophe de Buein Ventillo survient. Or donc, en désespoir de cause, il met en place un complot destiné à retourner la situation en sa faveur lors de l'entrevue. Sans les Tours du Sable, le commerce lusitanien est ouvert jusqu'au Taj' aux audaces des pirates : autrement dit, fini. Il suffit de faire peser une menace suffisante sur elles pour obliger Ruy à traiter en inversant les rôles. La forteresse n'est-elle pas réputée imprenable?

Dans sa force, ses batteries de canons-feux garnies de christins (des cages thermiques qui hérissent les tours, et les préviennent peu ou prou des flammes), Mohogaï trouve la faille. Les batteries possèdent un système de refroidissement important, qui plonge de derrière les murailles jusque dans l'eau de la mer. Or le sultan a le secret, venu de Perse semble-t-il, de la "foudre liquide", un feu coureur redoutable et très instable. La chaleur, avec quelques réactifs placés dans des pots d'argile goudronnée, suffit à l'explosion. Mohogaï a trouvé le moyen d'en garnir le système de refroidissement de la plupart des batteries de San Ramo. D'ici à cinq jours, de nuit, tandis que les espions se chargeront d'ouvrir quelques poternes, et de semer la pagaille dans les rangs des nombreux mercenaires francs présents, une petite flotte arabe parviendra en vue de San Ramo. De son côté, Mohogaï, après des jours d'atermoiements, aura poussé la patience limitée du duc Ruy à bout. Le cinquième soir, il posera une alternative. Soit le sultan se trouve d'ici à trois heures en vue du Cap da Roca, sans escorte lusitanienne, en liberté, et en possession d'un tribut conséquent et des clefs, sur serment, de Salea ; soit San Ramo, verrou des canaux de Dessina et de l'essentiel du commerce du Taj', est détruite ! Des aigliers arabes, depuis le cap, doivent voir le sultan lui-même agiter un foulard pourpre sur le pont de sa felouque. Ruy croira-t-il au bluff ? Mohogaï compte beaucoup sur son aplomb et sa ruse de vieux renard des mers, mais il joue le tout pour le tout. Si le signal n'est pas reçu au cap, la flotte arabe avancera quelques bâtiments à proximité de chacune des batteries de canons-feux, et les premières salves essuyées par des barques ruineront la défense de San Ramo dans l'apocalypse. Du haut de la Tour Vierge, les espions du sultan seront enlevés par trois aigliers.

Trafic d'Œufs

Le réseau d'espions du sultan est peu étendu mais efficace. D'ordinaire, il fonctionne ainsi : du port, les espions arabes, sardes, espanyiens, ou autres au service du sultan entrent le plus souvent en contact avec le père Salze Gondarie, un jésuite très casuistique de l'Ordre de San Salbas de l'Enfant. Ce dernier, outre le commerce de céréales et l'armement de navires, est consacré au sauvetage des prisonniers chrétiens en Méditeyrannée, par la rançon ou le remplacement.

Le père Salze Gondarie, accompagné de son bel et inepte aspirant, Luis Navino, donne ensuite les messages (écrits en grec antique pour plus de prudence) à Maître Jrill Scapio, généralement à l'occasion de la confession (le père est le directeur de conscience de Scapio). Maître Jrill Scapio est un fabricant de jouets, fort malin et fier de l'être, qui a des ambitions dans son art, et peu d'argent. C'est lui qui fait passer des messages dans la forteresse, jusqu'à deux fois par jour, par un moyen fort ingénieux, dont il est l'auteur et que voici. Entre autres clients, Maître Jrill Scapio a la Compani dell Hipocampouphalossimo Theatro, la commedia dell'arte vivant dans la forteresse même. L'un des acteurs, Francico Noblosci, qui tient le rôle du docte grotesque (un personnage pédant, monté sur échasses, maître ès psychologie en ce qu'il lit l'âme des hommes dans la forme de leur bourse, et celle des femmes dans la forme de leur postérieur,



et ainsi de suite, et qui surtout pond un œuf dès qu'il a une idée), vend à la fin de son morceau de bravoure des œufs de bois peint, que Scapio lui fournit. L'un des œufs, peint de jeebies (cf. Jeebies dans le Livre du Maître), contient le message, ou est plein, ce qui signifie "rien à signaler".

Francico Noblosci vend alors l'œuf, toujours à la même personne, sans d'ailleurs être lui-même un des traîtres. Cette personne est la pièce principale du sultan, et l'aboutissement de la chaîne des messages (il arrive aussi qu'il communique par pigeons ou via un rendez-vous au-dehors avec un aiglier, mais de façon extraordinaire.). Cet espion apparaît comme un jeune écuyer fort simple, Ramiz Yerahdji, au service d'un vieil hidalgo, Thurgia da Treviera. Il a réussi à faire croire à l'acteur Francico que les œufs lui servaient à échanger des billets doux avec Giulietta, la fille accorte de Maître Jrill Scapio, qui en est notoirement jaloux. Les jeebies qui décorent l'œuf sont d'ailleurs, dans le langage des fleurs, symboliques de l'œil du cœur... Francico a trouvé l'idée exagérément romantique mais plaisante, et "joue le jeu" en vendant au seul Ramiz l'œuf aux jeebies.

Amour et Honneur : Viva Espanyia !

Quel rapport lointain avec le prétendu crime de Maître Thodosio ? Très simple ! Le faux écuyer Ramiz est le fils du comte Manuel da Cohimb, l'ancien seigneur de Thodosio. Or il y a dix ans, alors que la couronne ducale était sur la tête osseuse de Ruy l'Ancien, père de l'actuel Ruy le Jeune, le puissant comte de Cohimb fut entraîné dans un procès mineur avec un autre vassal du duc. Ce dernier profita manifestement de la situation pour détruire Manuel, et récupérer le comté par confiscation, ce qui fut fait en moins d'un an, grâce sans doute au soutien de l'empereur, à qui un coupable était nécessaire pour les défaites en Afrik à cette époque. Le comte fut décapité, et sa race déclarée "pestiférée", c'est à dire indésirable en Lusitania, perdant sa noblesse, ne possédant plus d'armoiries désormais... La famille comtale fut réduite à rien par des exécutions, des bannissements, et aussi des mariages successifs (l'épouse éplorée du comte montra l'exemple)... Les deux enfants du comte, Estela et Ludio, de seize et quinze ans, furent épargnés comme négligeables : la famille n'avait plus de biens, plus même de nom. On alla jusqu'à les oublier, car ils avaient trouvé refuge en Ifriqiyia, chez de vieux compagnons du Pestiféré, quand le vieux duc Ruy, victime de cauchemars dans ses dernières années, les fit pourchasser pour "s'assurer que les yeux de leurs têtes coupées ne bougent pas"... Quand il mourut, sans doute empoisonné, on oublia tout à fait les misérables rejetons de Cohimb. À ce moment, Maître Thodosio, éleveur de chevaux, avait enterré, difficilement, son sens de l'honneur en passant du service du comte da Cohimb à celui du jeune duc Ruy.

La magnifique progéniture du comte a vécu une telle misère au cours de ses errances qu'elle a conçu en son sein un amour brutal, dévorant, incestueux, à la mesure de l'honneur absurde qui, sans cesse, croissait en elle, la poussait à la vengeance, lui permit de la mettre en œuvre...

Estela s'est dissimulée dans la forteresse comme une simple servante, farouche, dont personne ne demande jamais le nom. Elle tient en son pouvoir Tilbert no Loreine, le condottiere qui commande le contingent franc. Le soir de l'attaque, elle paraîtra comme la "comtesse du Val Perdu", avec laquelle Tilbert no Loreine proposera à ses hommes de passer contrat, les ralliant pour protéger la forteresse (!). Une partie des "Francs" (Français), Ciquot le "Briton" (Breton) en tête, refusera de doubler le contrat passé avec le duc Ruy par un autre contrat, plus douteux, bien que les esprits aient été préalablement échauffés par du vin de Porto passé en fraude par un collègue compatissant de Scapio. Une grande confusion s'ensuivra, une partie des Francs prenant d'assaut les portes pour les garantir contre les "traîtres au duc", contre lesquels la "comtesse" prétendra œuvrer. De vieux conflits avec les porteurs de feu lombards, ou la rivalité avec les mercenaires basks, feront le reste. Elle et son frère sont seuls à connaître l'existence et l'emplacement des nids de "foudre liquide".

Ludio est chargé quant à lui d'ouvrir quelques poternes aux envahisseurs. Il est arrivé à San Ramo avec son maître il y a vingt jours. Il a vite reconnu Maître Thodosio, et vice-versa. Ce dernier est demeuré transi. D'une extrême loyauté, il se sent coupable vis à vis du Pestiféré, mais également tenu par son serment au duc, et il se doute que la présence du fils de Cohimb sous un déguisement n'est pas innocente. Ludio a compris que Thodosio était trop loyal pour le trahir (du moins ouvertement, comme le prouvent ses allusions faites à son ami, en ce qui concerne les pestiférés), mais, pour éviter qu'il ne finisse par parler à quelqu'un qui aurait un honneur moins intransigeant que lui, le Pestiféré a décidé, non sans cynisme, de lui demander de se sacrifier pour lui. Une fois le plan mis au point, il l'a exposé, sans en rien cacher, à Thodosio. Celui-ci, compromis, a été agité de doutes toute la nuit. Le matin, il a cependant appliqué à la lettre le plan suivant.

Le Pestiféré a profité d'une aubaine permettant de neutraliser Thodosio Qarusso sans attirer l'attention. Une ambassade de mar-





chands siciliens de Trapan venait justement déposer à San Ramo un ensemble de meubles précieux offerts comme présent de noces à la femme de Don Chomès, le vice-connétable. En débarquant sur le port, une cassette à cosmétiques a été perdue, et, de manière à compléter l'ensemble, les Siciliens en ont fait une commande urgente à un ébéniste de Dessina. Apprenant cela par hasard, le Pestiféré demande à Scapio de se charger de la commande, et de laisser volontairement un défaut mineur (un gond mal joint) assez gênant pour nécessiter un court travail, et enfin de graisser généreusement l'un de ces tiroirs secrets dont les femmes raffolent. Scapio obtempère, car il connaît l'ébéniste, Ojeinio Bazyad, un Bask besogneux qui a le talent mais pas l'argent nécessaire pour être maître reconnu. Contre une somme coquette, l'ébéniste accepte d'obéir sans réfléchir. Il fait la cassette avec des décorations précieuses fournies par Scapio, laisse le défaut, graisse le tiroir, et envoie son fils Tringel à la forteresse avec la cassette. Le marchand sicilien, Æcli Piccolomini, reçoit la cassette. Tringel fait mine de remarquer le défaut à ce moment, et conseille de le faire réparer par l'éleveur Maître Thodosio, également bon serrurier. Le Sicilien, empressé, porte la cassette à Maître Thodosio. Celui-ci lui dit de repasser dans une demi-heure, mais il n'attend pas : il va porter lui-même la cassette, après l'avoir truffée d'un "sortilège", dans les appartements du vice-connétable Don Chomès. Il est reçu, remet le cadeau au vice-connétable, et... le fait "malencontreusement" tomber. Le tiroir secret glisse, laissant rouler à terre un œuf, peint de signes hideux, une amulette, une malédiction ! Don Chomès, d'abord stupéfait, entre alors dans une grande colère. L'instant d'après, calme, presque apathique, Thodosio s'accuse. Il a voulu ensorceler la femme de Don Chomès, comme il l'avait déjà fait pour sa sœur, Dolorès (qui est chroniquement malade, et vit dans l'Hôtel du Petit Musc, à Dessina), pour se venger des affronts de la famille du vice-connétable, qui avait ruiné par des rumeurs son commerce de chevaux. Thodosio n'aura ensuite guère plus que la force de sortir de son mutisme pour innocenter tout autre : il a agi seul.

La Croix et le Glaive

Certains des personnages peuvent avoir assisté à certaines de ces scènes. Le procureur de justice Lusgin da Gambiran, au nom du duc, commence ses propres investigations, aidé en cela par la prévôté de la ville et la garde de San Ramo. Le foyer de Thodosio est fouillé, ses quelques proches et ses nombreux collègues interrogés. Sa femme Pola, dont le caractère acariâtre et les yeux pers sont suspects, est confiée à la garde du couvent des magdaléennes. L'Église se charge également, en la personne de l'évek de Dessina, de détruire l'amulette, et d'exorciser la malédiction, en attendant peut-être l'arrivée d'un inquisiteur de Madreid, que réclame un Don Chomès qui refoule les marchands siciliens sous bonne garde. Le procureur, perspicace et bien secondé, cherchera à voir au-delà de la culpabilité de Maître Thodosio. A son avis, celui-ci a des complices, voire des manipulateurs. Si les personnages sont proches du "criminel", leurs allées et venues peuvent guider le procureur. Libre à eux de voir s'ils marcheront avec ou sans la justice ducale, laquelle est peut-être celle de leur suzerain ou employeur...

Pour corser le tout, les personnages ne devraient probablement pas avoir les mêmes intérêts, et auront peut-être à choisir des camps différents. Dans le cas du personnage ami de Thodosio, il pourrait être l'ancien serviteur ou vassal du comte Manuel da Cohimb, et que faire lorsqu'il reconnaîtra le fils de son ancien maître ? Même dilemme que Thodosio ! Il peut aussi se trouver là un chevalier qui espionne pour l'Andaluzia ou le Marao...

Quoi qu'il en soit, en commençant sans doute par la cassette, objet du "crime", et en suivant leurs intuitions et réflexions, les personnages vont devoir mener une véritable enquête. Celle-ci passe moins par la recherche de preuves matérielles, extrêmement peu nombreuses (l'œuf aux jeebies, le tiroir graissé de la cassette), que par l'observation, la déduction, et la foi en leurs soupçons !

S'il est clair que Maître Thodosio n'est pas un coupable très convaincant pour qui y regarde à deux fois, Jrill Scapio et le Pestiféré sont des adversaires presqu'insaisissables qui n'agiront frontalement qu'en désespoir de cause, si leur vie ou le complot sont directement menacés. La psychologie des personnages est déterminante et doit être soignée... En outre, le père Salze Gondarie est plus vulnérable mais a priori insoupçonnable en raison de son statut et de son ordre. Les moyens de ces discrets individus sont limités. Le père Gondarie a toujours Luis Navino à son côté et dans ses jambes, mais le soutien moral et hélas aveugle de ses dignes semblables est bien plus efficace. Scapio, très joueur, répugne à fuir en abandonnant maîtresse, boutique, enfants, et biens. Si le vent tourne, il organisera une embuscade avec une horde de misérables coupe-jarrets du ghetto bask, sans trop s'y mouiller. Il tâchera de faire lyncher d'éventuels prisonniers basks par ses amis artisans (qui forment la milice !), avant qu'on ne parvienne à comprendre leur jargon qui pourrait révéler à quoi ressemblait leur employeur... Quant au Pestiféré, il sera beaucoup plus fin. L'hidalgo qu'il sert comme écuyer est un personnage creux, flanqué de José da Rujo, son semblable en infiniment plus colérique. Il n'aura donc aucun mal à faire courir le bruit qu'un des personnages, chevalier, a médit de son maître, lequel, poussé par le chevalier da Rujo furieux, provoquera un duel à l'ancienne avec le personnage : combat monté, trois traits d'arbalète, trois coups de lance, trois coups d'épée, d'autant plus risqué que les duels sont interdits par le duc...

Si certains coupables sont découverts avant l'invasion, d'autres scènes essentielles peuvent être mises en place :

- **L'ordalie de foi publique d'un personnage et du père Salze Gondarie.**
- **La traque de Jrill Scapio le long des canaux secs ou bourbeux de la ville.**
- **Un interrogatoire sinistre dans les geôles du donjon.**

"Compliquer ce Scénario..."

Si le maître de jeu le juge utile, ou si les personnages sont si habiles que tout est éventé trop vite, une nouvelle péripétie politique peut survenir. La crédibilité de l'Orque a été bien entamée après Buein Ventillo. La révolte gronde tant en son pays qu'une révolution de palais a renversé son pouvoir alors qu'il était caché,



et s'apprêtait à partir vers Lizboa. La famille de Mohogaï massacrée ou enfuie, sa concubine Cœur d'Ambre en tête, c'est le prince Kalij ibn Qutz qui devient sultan. Individu du sérail boursouflé d'ambitions, il voit très loin lorsqu'il prend connaissance des plans de son prédécesseur. Mais il n'a pas tout saisi : l'existence de la "foudre liquide" lui demeure inconnue et il a juste entendu parler d'entrées secrètes (!) dans la forteresse. Il dépêche un envoyé pour en savoir plus, et, entre-temps, rallie nombre de pirates, la flotte prévue par Mohogaï lui semblant ridicule, et négocie avec l'Andaluzia un libre-passage à Jibraltar. Kalij compte bel et bien, à la tête de sa flotte bigarrée, prendre San Ramo et tout Espichel, mettre un pied en Espanyia, tenir à merci la Lusitania, et menacer le Marao et le commerce andaluzo eztrémadrois ! Il parvient même à corrompre une troupe de corsaires espanyiens, les "tournoyeurs de Madreid", originaires du comptoir de Tangeria, dont la réputation est assez bonne. Enfin, pour sceller le destin de Mohogaï, il s'attache quelques Yietans, des mutants autochtones des Monts Atlas d'une grande férocité, constituant d'ordinaire la garde trop réputée de l'Orque. Il compte ainsi "signer" son attaque comme œuvre de Mohogaï, et compte bien que le duc Ruy, de rage, fasse un mauvais sort à son invité. Entretemps, un message est parvenu jusqu'au père Gondarie, qui apprend par ailleurs la nouvelle du changement de sultan, ce qui l'indiffère (il sera le seul à le savoir a priori). Kalij demande, dans ce message, "pour vérification", "l'emplacement exact des secrets"... Or, en retour, il reçoit un œuf plein, sans aucune information. Pourtant, pas d'erreur possible dans l'échange des espions. Voilà qui ressemble fort à une trahison du Pestiféré, dont il se méfiait déjà... En conséquence, il modifie les ordres donnés aux aigliers censés enlever les deux Pestiférés du haut de la Tour Vierge, lors de l'assaut de la flotte : ils iront au rendez-vous mais pour occire frère et sœur.

Rêve de Coquille

Même si la requête lui a paru plutôt curieuse, le Pestiféré a bien envoyé à ceux qu'il croit être au service de Mohogaï un plan assez détaillé de la forteresse et surtout, outre quelques poternes, des nids de la "foudre liquide". Où l'œuf s'est-il perdu, puisque tous les espions demeurent loyaux à leur employeur ?

Par l'un de ces hasards inouïs, Gucco, le fils âgé de sept ans de Maître Scapio, un garçon plutôt rêveur, a une passion pour les œufs peints de son père. Malgré l'interdiction paternelle il pénètre par l'œil-de-bœuf dans l'atelier, lorsque son père est en courses, contemple les œufs, et imite les plus beaux, avant de quitter en catimini la pièce interdite. Ce jour-là, il a fait une réplique d'un œuf aux jeebies... Surpris par le retour de son père, il a fui en catastrophe, se trompant d'œuf dans la précipitation. Gucco a trouvé l'œuf si beau qu'il est allé le cacher bien loin, dans le creux d'un buisson, près du gros sourceau de Saint-Esprit, dans les faubourgs, où il persiste à aller jouer avec les petits gamins difformes des bas-quartiers. Les enfants, normaux comme anormaux, ont décidé qu'un œuf aussi beau devait contenir au moins un oiseau de paradis, un phénix, un dragon, ou une chimère, donc ils attendent qu'il éclose. Or imaginons que, dans cette situation, les deux Pestiférés étant hors d'état d'avouer, l'attaque de la flotte imminente, et l'existence des nids de "foudre liquide" connue, il faille repérer et désamorcer les dits nids (jusque dans des grottes sous-marines)... Une fois l'existence du plan connue, il faudra aller au sud de Dessina le retrouver dans les jeux d'un gamin, revenir, désamorcer, et vite !

Final

Ce sera l'attaque de San Ramo par la flotte pirate arabo bigarrée de Kalij (ou, selon l'option choisie par le maître de jeu, le simulacre d'attaque par la flottille fidèle à Mohogaï). Si le complot a été découvert, la flotte lusitanienne pourra intervenir, et une catastrophe sera dès lors improbable. Sauf si les Pestiférés ne sont pas maîtrisés ! Tous les efforts, toutes les recherches des personnages au cours de leurs investigations conditionneront cette bataille peut-être décisive pour l'avenir de la Lusitania et le leur !

C'est au maître de jeu d'inventer le détail des péripéties selon les actions des personnages. Voici quelques suggestions de scènes :

- **Pugilats dans des escaliers en vis.**
- **Lutte par la ruse pour déloger un archer ennemi.**
- **Prise d'assaut de felouques engagées dans les canaux de Dessina.**
- **Duel avec le Pestiféré, sur un pont suspendu entre deux tours et rongé par les flammes.**
- **Duel contre les aigliers envoyés par Kalij pour mettre à mort les Pestiférés.**

Si les personnages n'ont pas bien vu qui était l'écuyer Ramiz, une fin cruelle mais savoureuse les poussera peut être à agir en héros, combattre au côté de Ludio (qui a compris que Mohogaï avait été trahi) et aller sur ses conseils, la torche à la main, dans les caves d'une ou de plusieurs tours, pour "y enfumer les envahisseurs"... Triste moquerie, car cela servira à provoquer l'explosion d'une ou plusieurs batteries. Le Pestiféré, sans grand souci des plans de Mohogaï (qui de plus a été trahi), préférera ne pas laisser pierre sur pierre de la forteresse du duc plutôt que de la voir aux mains de qui que ce soit. A vrai dire, c'est bien moins par fidélité que pour jouir d'une partie de sa vengeance... Si les personnages survivent au brasier, souhaitons que leurs exploits, la torche à la main, n'aient pas été trop remarqués, sans quoi, ils seraient convaincus de traîtrise vis à vis du duc et quasiment jetés dans le camp des Pestiférés et de Cœur d'Ambre, ou contraints de fuir jusqu'en Scandie !

C'est aussi au maître de jeu d'influencer le cours des événements en décidant ce qu'il adviendra des conflits politiques, sur lesquels les PJ n'ont aucune prise (sort des chefs dans la bataille, négociation entre sultan et duc).

De façon bien différente, si les personnages ont su tirer leur épingle du jeu, les dignités et les récompenses fuseront de ci ou de là, selon le camp où ils se sont retrouvés ou qu'ils se sont choisi, pirates ou duc :

- **Récompenses honorifiques et pécuniaires pour avoir déjoué la traîtrise, au nom du duc lusitanien.**



• Récompense pour l'avoir soutenue et encouragée, au nom des princes-marchands de Porto ou de Kadiz, qui peuvent exprimer une certaine satisfaction, si le commerce lusitanien est du moins pour un temps réduit à peu de choses.

Dès ce moment peut débuter la participation de certains personnages à telle ou telle faction, une carrière nouvelle d'espion, de garde du corps, ou même de riche poète, grâce à un mécène ! Quoi qu'il en soit, ils auront eu l'occasion de frôler les sphères de la haute manigance politique, avec tous les dangers que cela comporte, et toutes les convoitises que cela éveille...

De Nouvelles Aventures...

• Les personnages doivent s'allier et s'enfuir avec le Pestiféré et sa sœur, qui aideront, peut-être, Cœur d'Ambre, laquelle fuit vers le sud de l'Ifriqiyia la poigne de Kalij. Où celui-ci a-t-il d'ailleurs trouvé si vite tant de ressources pour attaquer San Ramo à peine un mois après la débandade de Buein Ventillo?

• Les personnages pourront rechercher le procédé de la "foudre liquide", qui ne demeurera pas longtemps un secret, qu'il faudra aller voler, négocier, ou, que sais-je, quérir en Perse... Vient-il vraiment de Perse ?

• La beauté terrifiante d'Estela a-t-elle renversé la raison d'un personnage? Que peut-il ressortir de cette passion en impasse ?

• La flotte pirate tentera de piller beaucoup après la bataille finale de San Ramo, puis repartira avec autant d'otages nobles que possible avant l'arrivée de secours. Les personnages peuvent en faire partie ou être envoyés pour monnayer les otages, voire tout simplement pour chercher à les libérer !

• Le maître de jeu circonspect aura noté quelques faits troublants dans cette intrigue. Comment l'almirante Jhésu da Maïas a-t-il pu, avec cette aisance stupéfiante et une flotte inférieure, découvrir la Baie de Salea, y surprendre et anéantir les pirates ? Comment Mohogaï, l'Orque, a-t-il pu piéger, de ses engins d'apocalypse, cette forteresse si surveillée de San Ramo ? Qui l'a fait ?... Qui fait parfois disparaître des navires marchands, de Marao le plus souvent, sur une mer calme et loin des côtes peuplées de goules des mers ? ... Quelles sont ces goules, que l'on voit si peu, qui vivent en eaux profondes et évitent les côtes... sauf celles d'Algarvo et maintenant d'Espichel, pour y récupérer et y revendre le sel, dont le duché leur a laissé le quasi-monopole ?

Personnages

Mohogaï ibn Maqît dit "l'Orque"

Sultan d'Hoceim, "Prince des Mers"...

Ce vieil aventurier aux origines incertaines, sans doute turk, après avoir été au service des Perses, puis maître de Tunis, et enfin usurpateur d'Hoceim, semble être au bout du chemin. Mais rien n'est dit ! On aurait tort de se fier à l'impassibilité grandissante du visage de momie de ce petit homme sec et chauve à l'incroyable énergie, qui a juré d'épouser à Hoceim la sœur elle-même du duc! C'est sans doute le seul projet que sa concubine érythréenne Cœur d'Ambre n'approuve pas avec toute la vigueur de son âme...

Kalij ibn Qutz

Sultan d'Hoceim

Usurpateur de l'usurpateur d'Hoceim, ce page et amant du sultan Qutz, ayant précédé Mohogaï, avait supplanté dans le cœur de Qutz le harem de quatre cents jeunes garçons constitué par celui-ci. Il a aidé la prise du pouvoir par Mohogaï, qui l'a bien vite relégué après castration au sérail. Comme il passe pour fils du sultan "légitime", il a pu rallier les partisans de la dynastie. Sa rancœur et son ambition sont immenses, et portent celles des chefs locaux.

(Feu) Manuel

Comte da Cohimb

Il y a dix ans, il fut un personnage fort puissant. Devenu "le Pestiféré", ses terres ont été dépecées entre le duc Ruy et l'empereur ou ses alliés, à qui sont échues les nombreuses possessions outremer de Manuel. Son nom, ses armes, sa famille, jusqu'à sa devise "Semper membrum meminit" sont censés n'avoir jamais existé.

Lusgin da Gambiran

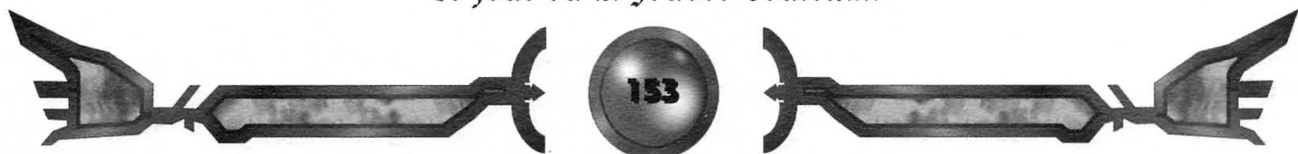
Procureur de justice du duc à Dessina

Issu d'une souche noble franco-espanyienne de Navarra, cultivé, docte ès droit civil de l'université de Pamplun, c'est un homme compétent, ferme, soucieux de justice au nom du duc et de Dieu. Il a juste tendance à avoir trop confiance en lui en ce qui concerne ses intuitions, allant jusqu'à utiliser l'oniromancie dans ses enquêtes. Roux, solide, et lent, il porte un collier de barbe "a la francesca" et les insignes de sa fonction avec une majesté égale. Étant donné la personne visée par le "crime" de Thodosio, il prendra la charge de l'affaire, se servant juste de la prévôté de Dessina comme d'un moyen. En effet, il craint fort d'être confronté à un complot plus vaste, et se démènera en promenant ses soupçons partout. Sa confiance en l'Église est limitée bien que sa foi soit sûre.

Tilbert no Loreine

Condottiere des Francs par le duc

C'est le chef des trois cents mercenaires plus ou moins français (Aquitiorains, Poitevins, Angoumois pour l'essentiel) qui résident à San Ramo. Cette troupe est un mélange de routiers, de chevaliers ruinés, et d'écuyers désargentés, à l'exemple de Tilbert lui-même, qui, d'écuyer du comte de Basse-Loreine, tué sous ses yeux, est passé par tous les champs de bataille de France, a même servi comme Faucon, avant de s'illustrer dans les Pyrrains face





aux Basks. Cet individu courtaud, rougeaud, au poil blond, et à la belle petite gueule carrée a bonne réputation parmi les siens malgré son jeune âge (une trentaine d'années).

Ciquot le Briton et ses sbires lui valent bien des ennuis depuis que Tilbert paraît moins énergique. De fait, sa passion et son désir pour la "comtesse" le minent complètement. On le dit même atteint de la peste rouille (peut-être à cause de l'épée de Toldo en amiante, offerte par le connétable lors du contrat ?).

Thodosio Qarusso

Maître des écuries de San Ramo

C'est un quinquagénaire trapu. Ses traits sont épais, ses yeux ronds et tristes. Sa voix est un souffle, ses propos agréables. Intelligent, il possède une sorte d'acharnement calme, qu'on ne soupçonnerait tout de même pas aller jusqu'à une telle loyauté. Il a été successivement compagnon-serrurier près de Kordou, avant d'être maître-ferronnier, puis maître des écuries au service de Manuel da Cohimb. Après la mort de celui-ci, il a continué le commerce et l'entraînement des chevaux dans les plaines d'Andaluzia, avant de trouver un nouvel emploi stable à Dessina, offert par le duc lui-même en raison de la réputation du maître. Son honnêteté est devenue le foyer de dilemmes terribles qui lui ôtent le goût de vivre, sans compter l'éloignement de sa province et des siens, et les problèmes de son couple avec l'aigre Pola. Après son arrestation, c'est un homme sacrifié, qui attend comme un somnambule le supplice. Il est peu probable qu'il faiblisse. Il refuserait même l'évasion ou la grâce, de peur de livrer un jour le fils de celui qu'il juge avoir trahi... Notez que, n'étant pas bourgeois de Dessina (il faut dix ans de résidence), le tribunal des notables de la ville n'a aucun droit d'appel sur lui.

Æcli Piccolomini

Maître de l'ambassade sicilienne de Trapan

Ambassadeur de la ville sicilienne de la soie auprès de la famille da Extremadoura, c'est un vieillard peu amène aux yeux presqu'incolores à force d'être bleus, et à la peau flasque. Il s'habille avec luxe. Son caractère a été amoindri par les maux d'estomac dont il souffre et qui ont été accusés encore par l'immangeable cuisine lusitanienne ainsi que le mauvais état de ses affaires commerciales personnelles. Il est terrorisé à l'idée que le crime puisse faire échouer son ambassade, et il crapahutera sans cesse de Don Chomès à Lusgin da Gambiran en s'agitant et en gênant tout le monde. Mais il possède une excellente éducation classique : il lit et écrit le grec antique (Langue Archaïque 60%)...

Ojeinio Bazyad

Maître-ébéniste non reconnu

Célibataire sans le sou, d'origine baske, exilé à Dessina, où, après quatorze ans, il n'a toujours pas obtenu le statut de maître. Ces revers ont encore renforcé sa nature d'homme rude, négligé, sombre, et hirsute, à l'image de sa pauvre boutique. Du coup, il ne peut jamais travailler qu'en collaboration avec un collègue qui le fournit. Il n'est pas très malin, mais il a bien senti que Scapio cachait quelque chose. Comme il ne le porte pas dans son cœur, il suffira de le payer suffisamment (mais le statut de maître est coûteux !) avec des garanties convenables, pour qu'il révèle les étranges recommandations faites par Scapio quand il lui a transmis la commande, se disant débordé de travail (alors que certains voient bien que son commerce périclite)... Le neveu d'Ojeinio, Tringel, un adolescent à la peau olivâtre, est le seul apprenti de son oncle, qu'il révère. Il craint pour lui un faux pas, et voudra bien parler de son côté contre la promesse solennelle (il préférera pour cela un chevalier) de ne faire à Ojeinio aucune espèce d'ennui.

Thurgia da Treviera

C'est un hidalgo âgé de plus de 50 ans. Dépossédé, il a dû, par le service soudoyé, s'entretenir toute sa vie. Il termine sa carrière comme "seigneur de la Tour Blanche" c'est à dire d'un fortin désaffecté avec le lopin environnant, dans la Sierra Estrellana. Comme ça ne suffit pas, il a repris du service très tôt à San Ramo. C'est un personnage grisonnant, au maintien parfait mais inepte, avec un masque courtois qui cache le vide. Il ne sait réagir que dans des situations socialement claires. Il lui faudra toute la fureur de son compagnon pour qu'il défie le personnage coupable d'avoir médit de son goût pour les dames.

Thurgia da Treviera

Chevalier lusitanien

FOR 14	**CON 14**	**TAI 14**	**INT 9**	**POU 8**
DEX 13	**APP 10**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Vieilles-Plaques + Heaume (1D10+1)

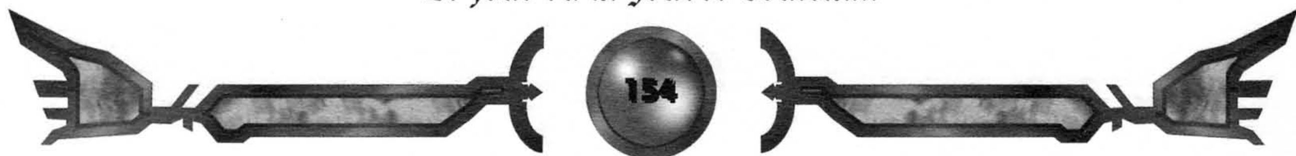
Armes : *Épée Longue* 71%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20 ; *Lance de Cavalerie* 67%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 15 ; *Arbalète Lourde* 48%, Dégâts 2D6+2, Portée 80, Tirs 1/3 ; *Hache d'Armes* 59%, Dégâts 1D8+2+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Poésie) 22%, Artisanat (Cabriole) 32%, Eloquence 30%, Equitation 55%, Esquive 66%, Langue Nationale (Espanyien) 45%, Marchander 35%, Médecine Rudimentaire 35%, Nager 34%, Sauter 28%.

Valeurs : Possessif, sens du respect, sens moral, réputation, bravoure.

José da Rujo

C'est lui aussi un hidalgo, compagnon de misère de Thurgia, mais plus court, plus énergique, et surtout plus orgueilleux et colérique comme peut l'être celui qui n'a que sa naissance pour lui. Sa mine de dogue n'est pas arrangée par une barbe épaisse qui cache Dieu-sait-quelles-cicatrices dues au combat ou à la vérole. Pourtant, il participa à un cercle d'héraldique, l'Ordre





d'Eucalyptus, qui fait sa gloire de la poésie du blason et d'autres littératures contournées. Ce groupe d'hidalgos n'est pas commode, et a déjà multiplié les défis en vue du tournoi. José a un seul écuyer, Maxile, un grand et gros garçon robuste et bon mangeur, qui adore son collègue, Ramiz Yerahdji, un écuyer rencontré sur la route vers San Ramo, alors que Thurgia était depuis quatre mois sans serviteur, tous le quittant un à un, faute de gages...

José da Rujo

Chevalier lusitanien

FOR 14 **CON 15** **TAI 10** **INT 11** **POU 12**
DEX 12 **APP 8**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 13

Armure : Plaques + Heaume (1D10+2)

Armes : *Epée Longue* 75%, Dégâts 1D10+1+MD, PdS 20 ; *Lance de Cavalerie* 70%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 15 ; *Arbalète Lourde* 50%, Dégâts 2D6+2, Portée 80, Tirs 1/3 ; *Hache d'Armes* 62%, Dégâts 1D8+2+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Poésie) 12%, Chercher 35%, Ecouter 38%, Equitation 50%, Esquive 64%, Goûter 25%, Langue Nationale (Espanyien) 52%, Marchander 25%, Médecine Rudimentaire 28%.

Valeurs : Statut social, ambitieux, caractériel, honneur, beauté, tyrannique.

Salze Gondarie

C'est un homme mûr, quoique mince et portant la bure grise avec majesté. C'est aussi un homme de vilaine figure, le nez épaté, le menton en galoche, et les yeux cernés, mais il inspire par la douceur et la gravité de ses manières un certain respect. Oblat de l'ordre en son siège de Valencia, il en est un membre remarquable, car il n'a cessé de participer à des missions outre-mer et a voyagé en tous sens, tout entier dévoué à la cause du Christ. Gravement atteint par la fièvre jaune alors qu'il était confesseur chez les hôpitaliers, il a fini par guérir grâce à la source miraculeuse de San Imaniol en Espichel, et a fait vœu de s'attacher à cette terre.

C'est ainsi qu'il est depuis huit ans le membre résident de l'ordre à Dessina, où il jouit d'une excellente réputation comme directeur de conscience. Ce saint homme n'est pas un hypocrite, mais est lui-même dévoré (depuis sa guérison !) par des doutes complexes quant à sa foi, à tel point que, ne pouvant supporter ce malaise, il a décidé de passer de la foi chrétienne absolue à la destruction totale de celle-ci. C'est donc par désordre de son âme qu'il s'est offert comme espion (et sous quelle couverture !) aux idolâtres ifriqiyiens. En effet, il est fréquent qu'il soit en rapport avec eux, pour négocier le passage ou la libération des chrétiens pris sur mer. Très vulnérable sur les questions de religion qui l'obnubilent, Salze considère qu'il agit selon le chemin que lui a offert Dieu. Il vit dans un bâtiment conventuel à proximité de l'Église de la Madona da Remedie, et mène de nombreuses affaires avec des frères de passage, deux à quatre en général.

Salze Gondarie

Révérend-père jésuite de l'Ordre de San Salbas de l'Enfant

FOR 10 **CON 12** **TAI 13** **INT 14** **POU 9**
DEX 9 **APP 15**

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 13

Armure : Aucune

Armes : *Epée Large* 30%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Lutte* 29%, Dégâts Spéciaux.

Compétences : Art (Chant) 30%, Baratin 40%, Eloquence 70%, Esquive 48%, Evaluer 35%, Langues Étrangères (Italien 42%, Grec 42%, Arabe 42%. Perse 21%, Syriaque 10%), Langue Nationale (Espanyien) 70%, Marchander 60%, Médecine Rudimentaire 57%, Monde Ancien 37%, Orientation 36%, Scribe 20%.

Valeurs : Indépendant, choix, pédagogue, réputation, généreux, asocial.

Luis Navino

C'est un jeune homme brun au visage carré, aux traits agréables, avec des yeux d'un gris profond. Loyal, obéissant, c'est un obscur, emprisonné pour brigandage à 15 ans, et gracié par la coutume de la Saint-Euctaire il y a sept ans. Le père Gondarie a pris sur lui d'assurer l'éducation et le salut de ce fils prodigue. La conduite de cet être taciturne, envoûtant, est du reste parfaite. Il respecte infiniment son maître, prêt à tout pour le défendre. En revanche, les préceptes de religion lui échappent complètement. Il est persuadé détenir une sorte de magie, et est obsédé par l'idée de la confession, seul à seul, avec une jeune fille. Le reste ne rencontre aucun écho chez cet imbécile.

Luis Navino

Aspirant-jésuite

FOR 14 **CON 15** **TAI 12** **INT 8** **POU 7**
DEX 12 **APP 13**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 14

Armure : Aucune

Armes : *Bâton* 38%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Lutte* 50%, Dégâts Spéciaux.

Compétences : Art (Chant) 48%, Art (Musique) 20%, Chercher 40%. Ecouter 50%, Esquive 45%. Langue Étrangère (Arabe) 24%, Langue Nationale (Italien) 40%, Sentir 28%.

Valeurs : Obéissant, superstitieux, obsédé sexuel.

Irill Scapio

Bourgeois de la ville de Dessina, il en est originaire. À presque 40 ans, c'est un homme vif, gracieux quoiqu'emporté, toujours bien mis et fort apprécié de ses concitoyens. Fils de





Scandien selon lui, il met en valeur la blondeur de sa barbiche par une tresse. Il passe pour relativement honnête, un peu vantard, un peu trop léger et un peu hypocrite dans sa poursuite d'une direction de conscience avec le bon père Gondarie, alors que, veuf depuis six ans, il vit en concubinage avec sa servante Candidea. En fait, les affaires de Scapio sont au plus bas, et il a décidé depuis quelques années de faire fortune ailleurs et avec d'autres. Les Arabes lui ont d'ailleurs toujours paru gens plus raffinés, et plus amateurs des jouets et bibelots précieux, tels qu'il les fabrique avec fierté. Son commerce de fournitures rares lui a permis de rencontrer ceux qu'il cherchait. Jrill est un garçon mutin, et a une confiance en lui extraordinaire. Il s'estime plus malin que tout le monde. Il adore mentir et tromper, et, pour cela, se ruinerait pour le théâtre, comme le fit son père. Cette tendance peut lui apporter des ennuis. Ainsi, si les personnages lui rendent une visite courtoise, il les invitera à dîner chez lui, pour "manger de l'oie", plat délicieux mais également expression théâtrale d'une farce célèbre qui signifie "être farcés" (dupés). Ensuite, il compte les raccompagner en personne à la forteresse avec un flambeau (les nuits sont peu sûres) jusqu'au lieu du guet-apens... De sa défunte épouse, Jrill a eu deux enfants vivants : la belle Giulietta, une demoiselle de dix-sept ans qui rassemble tous les becs-jaunes du quartier sous ses fenêtres au grand dam de son père, et Gucco, un gamin de sept ans plutôt lourd et assez bouché qui n'intéresse personne. Candidea Messolente, l'unique servante de la maison Scapio, est une petite femme dodue très décidée à épouser son maître et amant. Elle soupçonne une manigance lucrative de celui-ci, mais ne pense pouvoir en tirer que du profit et donc le protégera de toute investigation. Jrill compte exiler tout ce petit monde avec lui quand il aura son dû.

Jrill Scapio

Maître-bijoutier du bois

FOR 11	**CON 10**	**TAI 9**	**INT 17**	**POU 12**
DEX 15	**APP 14**			

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 10

Armure : Aucune

Armes : *Epée Courte* 34%, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Dague* 36%, Dégâts 1D4+2, PdS 15.

Compétences : Arts (Musique 38%, Poésie 39%, Théâtre 52%), Artisanat (Jouets) 87%, Baratin 92%, Eloquence 50%, Esquive 70%, Evaluer 54%, Langue Nationale (Espanyien) 85%. Langue Régionale (Bask) 51%. Marchander 78%, Séduire 42%.

Valeurs : Culte de l'argent, rusé, vie de famille, réputation, trop sûr de soi, cupide.

Francico Noblosci

Maître de la Compani dell Hipocampouphalossimo

Comédien italien, il a des manières serviles et les mains papillonnantes, pour bien montrer ses origines. C'est un grand gaillard au teint frais, gai bohème à la chevelure blonde, au corps et à la voix incroyablement souples. Il joue en permanence, et c'est au fond un personnage cynique, avare, et rude pour conserver sa compani. En effet, il est passé par pas mal de misères, avant de parvenir à une certaine célébrité grâce à des mécénats successifs et surtout celui du vicomte d'Asti, en Lombardia. Sa troupe est composée d'une douzaine de personnes, qui présentent toutes des personnages archétypiques et bouffons : Pedobucce le mutant, joué par deux acteurs qui marchent accolés tête-bêche cul à cul ; Buanrondo l'homme-tonneau ; Miserere le diacre patelin et lubrique ; Cratilace le négociant ; Tanamorte l'hidalgo ; Mariassaline la maquerelle ; le rusé Mouchezzile ; l'amoureuse Sabine ; Mimia la servante ; Torgia la piratesse, le vieux Ratigito ; le tyran Gubleo... Trois porcs font partie de la troupe à titre d'invités, jouant alternativement les rôles de montures, de marchands, ou de Granbretons. Francico lui-même a pour rôle attitré celui de Drosse d'Anima, le docte grotesque et inventeur fou, monté sur des échasses, ses grands chevaux, et pondant des œufs, ses idées. Si la plupart des acteurs ne parle pas un mot d'espanyien, ils sont déchaînés, et ont beaucoup de succès et une place dans San Ramo. Francico trouve Ramiz très sympathique quoique naïf, ce qui lui permet de parler de temps à autre à l'écuyer de ses amères expériences amoureuses. Il s'est montré assez fouineur pour savoir, sans plus et par ouï-dire, que l'écuyer, quoique soupirant, croit-il, de la fille de Scapio, est "acoquiné" avec une fille de cuisine.

Ramiz Yerahdji (Ludio da Cohimb)

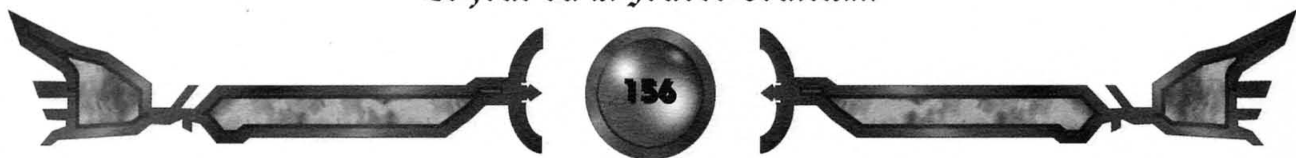
Il a 27 années de vie, dont 12 travaillées par la haine. Il apparaît un peu plus jeune qu'il n'est, comme un garçon bien bâti, pas très imposant mais avec d'assez beaux traits un peu osseux, des cheveux noirs, et une peau brune. À cause de cela et de son nom, il passe clairement pour un "poulain", un fils d'Arabe et d'Espanyien, ce qu'il dit être effectivement, originaire de Tangeria et offert au service de Don Escano da Arizmendi, lequel, mort sur les vaisseaux lusitaniens, l'aurait laissé sans maître. Ces bonnes références et son caractère frugal l'ont donc fait adopter, sur les conseils de José da Rujo, par le chevalier Thurgia da Treviera. En présence de ses maîtres, il joue le rôle d'un serviteur taciturne, bon compagnon avec ses semblables, obéissant et plaisant sans être une lumière. Il pourra toujours se réfugier derrière ce masque s'il risque d'être percé à jour, quitte à essuyer une punition. Le Pestiféré est un espion hors pair, non pas tant à cause de ses nombreux talents que par l'énergie formidable qui le porte, une férocité gaie qui stupéfie quand elle se dévoile, une haine ivre du nom des ducs de Lusitania, et une passion morbide pour sa propre sœur. Le désespoir qui l'habite est grand, mais il le dépasse grâce à la bravoure d'Estela et à l'action, qui est pour lui comme un jeu mortel. Ainsi sème-t-il de tristes plaisanteries derrière lui, comme son nom, Yerahdji, "pesteux" en arabe ifriqiyien, ou les jeebies de l'œuf, symbole de culpabilité et de souvenir...

Ramiz Yerahdji (Ludio da Cohimb)

Écuyer du Chevalier da Treviera

FOR 15	**CON 12**	**TAI 11**	**INT 16**	**POU 13**
DEX 19	**APP 16**			

Modificateur aux Dégâts : +1D4



Points de Vie : 12

Armure : Mailles (1D6+2)

Armes : *Epée Large* 97%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Dague* 85%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Lutte* 70%, Dégâts Spéciaux ; *Arc Composite* 67%, Dégâts 1D8+2+1/2 MD, Portée 100, Tirs 1.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 48%, Artisanat (Nœuds) 57%, Artisanat (Passe-Passe) 32%, Chercher 92%, Crocheter 43%, Déplacement Silencieux 84%, Dissimuler un Objet 96%, Ecouter 78%, Equitation 58%, Esquive 98%, Grimper 56%, Langues Étrangères (Arabe 48%, Grec 24%, Italien 12%, Perse 24%), Langues Nationales (Espanyien 80%, Lusitain 80%), Marchander 72%, Médecine Rudimentaire 51%, Nager 73%, Orientation 27%, Scribe 28%, Se Cacher 82%, Sentir/Goûter 72%.

Secrets Technologiques : Canon-Feu 4, Lance-Feu 2.

Valeurs : Obstiné, rusé, revanchard, honneur familial, bravoure, machiavélique.

"Maria" (Estela da Cohimb)

On l'appelle ainsi aux cuisines du château. Comme simple souillon, elle est ignorée, paraissant au plus une assez jolie garce, si on prend la peine de regarder sous la peau crasseuse et la chevelure emmêlée. Si révélée, elle est magnifique et terrible, son désir de vengeance ressortant avec une force inextinguible, capable de marquer à jamais l'homme à qui elle s'unit. Elle ressemble beaucoup à son frère, pas seulement physiquement. Son regard est d'un bleu trouble, orageux. Elle est au-delà de toute espèce d'hésitation. Il y a dix ans, son frère et elle, depuis toujours inséparables et "si beaux qu'il faudrait les marier", ont, au plus bas de leur fuite éperdue, connu l'amour contre-nature, et elle en a beaucoup souffert. Depuis, leur conscience à tous deux s'est éteinte dans l'absolu de la vengeance. Ils ont renié Dieu, et préféré croire que la race des Cohimb était victime de mutations effroyables, loin du secours de l'Église, et c'est ainsi que s'expliquait le désir affreux qui les poussait à s'unir sans autre fruit que la douleur et les affres de l'enfer. Plus impitoyable encore que Ludio, elle le conduit à travers les épreuves. Elle porte toujours sur elle l'anneau comtal de son père, enfermé dans une perle d'argile de Cohimb, mêlée de larmes et de sang.

"Maria" (Estela da Cohimb)

Domestique des cuisines du château

FOR 13 CON 11 TAI 11 INT 15 POU 17 DEX 17 APP 17

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 11

Armure : Aucune

Armes : *Epée Large* 72%, Dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Dague* 66%, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Lutte* 62%, Dégâts Spéciaux ; *Arc Composite* 58%, Dégâts 1D8+2+1/2 MD, Portée 100, Tirs 1.



Compétences : Artisanat (Jonglerie) 64%, Artisanat (Passe-Passe) 73%, Chercher 92%, Déplacement Silencieux 84%, Dissimuler un Objet 96%, Ecouter 78%, Eloquence 57%, Equitation 58%, Esquive 74%, Grimper 56%, Lancer 51%, Langues Étrangères (Arabe 45%, Grec 22%, Italien 11%, Perse 22%), Langues Nationales (Espanyien 75%, Lusitain 75%), Médecine Rudimentaire 51%, Nager 73%, Orientation 13%, Pister 51%, Sauter 42%, Scribe 14%, Se Cacher 82%, Séduire 78%, Sentir/Goûter 72%.

Secrets Technologiques : Cataplasme Miraculeux 1, Drogues Médicinales 3.

Valeurs : Rusée, revancharde, amour, honneur familial, bravoure, machiavélique.

Les Coupe-Jarrets Basks

Ce sont des misérables prêts à tout, souvent affligés de maladie, fous, ou difformes. Ils peuvent être jusqu'à une quinzaine.

Coupe-Jarrets basks

FOR 12 CON 11 TAI 11 DEX 13

Modificateur aux Dégâts : 0

Points de Vie : 11

Armure : Aucune

Armes : *Poignard* 35%, Dégâts 1D3+1, PdS 15 ; *Bâton* 40%, Dégâts 1D6+1+MD ; PdS 15 ; *Torche Allumée* 35%, Dégâts 1D6+Feu, PdS 15 ; *Pierre Lancée* 45%, Dégâts 1D2+1/2 MD, Portée 20, Tirs 2.

Compétences : Artisanat (Cabriole) 25%, Artisanat (Couper une Bourse) 45%, Chercher 35%, Déplacement Silencieux 40%, Dissimuler un Objet 40%, Ecouter 30%, Esquive 26%, Grimper 65%, Lancer 45%, Langue Étrangère (Lusitain) 13%, Sauter 30%, Se Cacher 45%.

Les Aigliers Arabes

Ces trois coursiers sont expérimentés, tout dévoués et montés sur des aigles des mers géants, diurnes, et extrêmement bien dressés. Un seul d'entre eux s'encombre d'un arc composite.

Aigliers arabes

FOR 13 **CON 14** **TAI 12** **DEX 15**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Bois (1D8-1)

Armes : *Sabre* 55%, Dégâts 1D6+2+MD, PdS 21 ; *Poignard* 50%, Dégâts 1D3+1+MD, PdS 15 ; *Lutte* 45%, Dégâts Spéciaux ; *Dard/Arc Composite* 40%, Dégâts 1D8+2+1/2 MD, Portée 20/100, Tirs 2/1.

Compétences : Artisanat (Equilibre) 60%, Chercher 75%, Équitation (Aigle des Mers) 80%, Dissimuler un Objet 55%, Esquive 60%, Grimper 75%, Nager 40%, Orientation 25%, Sauter 40%, Scribe 20%, Se Cacher 55%, Sentir 40%.

Les Tournoyeurs de Madreid

C'est une troupe de corsaires (une centaine), théoriquement servant l'empereur du Milieu, mais se conduisant pratiquement en puissance autonome. Il leur est arrivé de se livrer à des piratages sur des navires espanyiens, depuis Tangeria, mais, à la bataille de Buein Ventillo, ils se sont refaits une sainteté en étant du bon côté. On raconte même qu'à bord de leur galère Santa Penelope et de leur flûte Esse Parro ils se sont comportés avec une grande bravoure, et qu'ils auraient livré la base pirate par leur ruse... C'est un mélange d'aventuriers de toutes nationalités, d'hidalgos, de croque-fortunes, mais en majorité d'Espanyiens. Si leur premier sergent est un boiteux à la peau sombre, qui passe pour un sorcier de Venetia, leur capitaine d'armes, Javier da Corral, est un ancien champion professionnel de tournoi au caractère fort plaisant, quoique se complaisant dans la cruauté à l'occasion. Tous sont prêts à se vendre à Kalij.

Tournoyeurs de Madreid

FOR 14 **CON 13** **TAI 12** **DEX 14**

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Points de Vie : 13

Armure : Demi-Plaques (1D8-1)

Armes : *Sabre d'Abordage* 60%, Dégâts 1D6+2+MD, PdS 21 ; *Hache d'Armes* 50%, Dégâts 1D8+2+MD, PdS 15 ; *Dague* 45%, Dégâts 1D4+2+MD ; PdS 15 ; *Poignard de Lancer* 35%, Dégâts 1D3+1/2 MD, Portée 10, Tirs 1.

Compétences : Artisanat (Equilibre) 45%, Chercher 40%, Déplacement Silencieux 45%, Ecouter 50%, Esquive 58%, Evaluer 35%, Grimper 50%, Lancer 45%, Nager 65%, Orientation 60%, Sauter 35%, Se Cacher 35%, Sentir 30%.

Les Yiétans

Ce sont des tribus de mutants des Monts Atlas. En général, ils sont frappés de gigantisme, et affligés de plaques osseuses tendant à boucher leurs orifices. Ils commencent par devenir sourds et muets, bientôt aveugles, pour finir affamés ou étouffés. Une sorte de fièvre génétique apparaît avec l'âge adulte, imprégnant leurs chairs d'une douleur cuisante et continue, comme si un feu leur courait dans les veines.

Ils meurent en général très jeunes malgré des rites de scarification, qui empêchent une famine ou un étouffement trop rapides. Les Ifriqiyiens utilisent leur force et leur résistance contre la fourniture de drogues chimiques, qui calment (pour un temps) les fièvres. C'est dans l'attente d'une dose de ces drogues que ces écorchés vifs tuent qui on leur dit, sans rien demander d'autre.

Du reste, ils ne deviennent rapidement plus capables que de pousser des cris rauques et pénibles, qui saisissent les nerfs de tout un chacun (jet de CON x 4 pour ne pas perdre le contrôle de soi, sinon pourcentages/2). Les Yietans semblent accorder une grande fraîcheur au sang de leurs victimes, dont ils se mouillent le visage.

Yietans

FOR 16 **CON 16** **TAI 18** **INT 9** **POU 5**
DEX 6 **APP 7**

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Points de Vie : 17

Armure : Bourrelets osseux (1D3)

Armes : *Epieu* 55%, 1D6+MD, PdS 15 ; *Lutte* 65%, Dégâts Spéciaux.

Compétences : Esquive 18%, Toutes Discrétions 25%, Grimper 45%, Nager 35%, Toutes Perceptions 15%, Sauter 35%.

Les Christins des Tours du Sable

Christins

Un christin absorbe autant de points de dégâts dus au feu par round qu'il a de points d'armure. Il faut lui en infliger plus pour espérer le détruire.

Le christin perd alors autant de points de structure qu'il encaisse de points de dégâts non absorbés. Il grille lorsqu'il n'en a plus. Une fois grillée, la cage thermique devient d'étouffante, carrément inutile. Un canon-feu possède jusqu'à trois ou quatre sections de christins.

Points de Structure : 200 par section

Points d'Armure : 20 (contre le feu seulement)

Un Incident sans Importance

... Les rires, comme des brises, le firent frissonner ; le jeune homme parut s'éveiller, jeta un regard noir, lointain, pour obtenir le silence autour de lui, mais il n'avait qu'un regard embrumé ; la chaleur du vin lui battait aux tempes, et empourprait sa face maigre, engourdissait son corps voûté. Le bourdonnement confus et gai subsista, de même que l'agitation des toilettes froissées et la danse molle des chandelles. Les rosaces de verre lunaire chatoyaient d'ombres changeantes, tous les contemplaient, dansaient, encore. Des effluves femelles chatouillèrent la narine du jeune homme, un frisson le fouailla, le rendez-vous lui revint ; son œil scruta la lune pleine, à son zénith. Saisissant sa zibeline, il s'arracha à la chaleur des coussins damasquins, en sortant écrasa un masque de velours. L'instant d'après, tiède fantôme, il avait disparu du Castel de Macucha Donera...

... Le vent de la course l'avait saisi de froid ; tandis qu'on emmenait sa monture au corps palpitant, soufflant des nuages dans l'obscurité, il jouait avec les chevalières et les anneaux qui endolorissaient ses doigts, longs mais trop minces pour ces bijoux pesants, anciens, si froids, même sous les gants. Il songeait à les ôter quand il vit le blason de sinople et de sable scellé dans les boiseries, et un lourd pan de tissu gonflé par la bise ; et le rideau pourtant humide de la chambre du vieillard, juste sous le blason, tête de gargouille chauve, figée au milieu des draps fins ; et ce vieillard avait porté son nom. Qui avait pu ouvrir la fenêtre ce jour-là ? Il n'en aurait pas eu la force, après des mois.

L'homme en faction plaqua sa cape rebelle contre lui. Il ne prit pas la peine d'élever sa lanterne. "Bonsoir, Monseigneur. Don Sandrellio est arrivé". Le jeune homme passa près du panache vert incliné, et disparut sous le seuil surmonté du blason...

... La salle des trophées était presque vide, Don Sandrellio, jeté sur un fauteuil couvert d'un drap, au plus près de la cheminée étroite où il attisait un feu discret. D'un bond, il fut aux pieds de son jeune maître. "Bienvenue, Monseigneur. Profitez de ce feu, vous en avez besoin, sans contredit..."

Le jeune homme renifla en fixant le visage blanc qui lui souriait, la petite demi-lune tatouée sur la joue, et, sans détourner son regard, il s'assit sur le fauteuil que Don Sandrellio avait, d'un geste désinvolte, épousseté de son chapeau.. Le vin dans son corps lui joua un long vertige. Un tiraillement nerveux lui saisit les paupières, mais il releva la tête vers le visage, qui le contemplait comme depuis toujours, lisse, immaculé, et les longs yeux peints de bleu, qu'il fixa.

"Elle est au premier, Monseigneur. Fraîche comme un ange, impatiente comme une jument."

Tâchant de maîtriser son tic, le jeune homme entr'ouvrit la bouche.

"Sans nul doute, Monseigneur! On lui a promis tant de beaux contes, songez-y, qu'elle a mille diables qui l'attisent en ce moment!"

Le jeune homme sourit ; Don Sandrellio sourit ; la demi-lune se plissa. Il défit la ceinture dorée, qui tomba au sol avec dague et épée, simple cliquetis sur les fourrures. Il faillit se lever, s'immobilisa, et alla pour se tourner vers Don Sandrellio.

"N'ayez aucune crainte, Monseigneur! Elle ignore tout de vous! Vous savez bien, pourtant... Pour elle, vous êtes un seigneur de la Turkia occidentalis, Monseigneur. Je sais bien, après..." Il se tut.

Vingt-deux années de bons et loyaux services, c'était vrai, il oubliait toujours. Les rides sont sous la poudre, pensa le jeune homme. Son attention revint sur la demi-lune, toujours plissée ; il regarda Sandrellio.

"Elle est propre. Le fleuron de "l'hostellerie" française, à ce qu'on m'a dit", dit Don Sandrellio d'un ton appuyé. "Propre comme Ève sortant de la côte d'Adam, comme un sou neuf ! Pensez, si jeune..."

Le jeune homme grogna, son tic le reprenait.

"Non, n'ayez crainte, Monseigneur ! Elle n'est pas vierge. Mais très fraîche. Elle vous plaira."...

... Le jeune homme entra d'un air crispé, quelque chose lui brûlait l'estomac ; Don Sandrellio lui tenait la porte, lui offrant une pièce obscure, étouffée par les tentures et les peaux. Il fouilla l'endroit du regard, des obscénités délectables envahirent à nouveau son esprit obscurci. Une femme debout, voilée de soie brune, habillée d'une longue robe de mousseline noire, se tenait au coin de la chambre. La boucle de cheveux descendait jusqu'à l'affleurement du sein.Le jeune homme repoussa le visage plâtré de Don Sandrellio, et fit un pas en avant.

"Sandrellio, laisse-nous maintenant, vieille maquerelle."...

... Le vieux Sandrellio tremblait de tous ses membres, haletait, les hurlements venus de la chambre le faisait vaciller, la bile lui montait aux lèvres. Il n'avait pas eu la force de dégainer son épée, il eut celle de presser un mouchoir sur ses lèvres, et fut bousculé par l'arrivée des gardes du corps de monseigneur. Le hurlement ne cessait pas, c'était celui d'un homme jeune.

La porte claqua contre la pierre. Le jeune maître, complètement nu, le visage déformé par le cauchemar (les os paraissaient percer sa mâchoire et ses joues), était agenouillé au milieu des draps répandus jusqu'au sol, près de la robe froissée. Il agitait ses bras avec fièvre, brandissant une main tremblante, rouge et déchirée, où manquait l'annulaire ; ses yeux exorbités par la révulsion fixaient le liquide qui lui couvrait le torse et le ventre. Don Sandrellio poussa un gémissement, et manqua de vomir ; pourtant, non, ce n'était pas du sang, c'était de la sueur, ruisselante, luisante. Les hurlements se confinèrent à des appels déchirés : "De l'eau ! De l'eau ! Qu'on me nettoie !"

La tenture se souleva, à cause du vent glacé qui vint de la fenêtre ouverte...

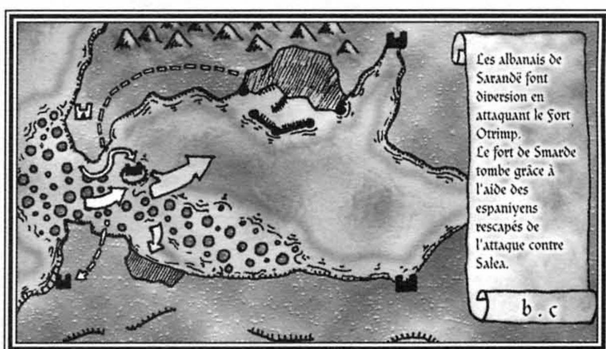
... La ribaude qui avait fait le coup ne fut jamais retrouvée. Don Sandrellio décida de trouver le repos et la prière au Monastère de San Maxile, dans la Sierra Maqada. Outre les dommages subis par le duc, qui trouva là désormais son surnom de "Neuf-Doigts", on n'eut rien d'autre à déplorer que le vol du vieil anneau qui se trouvait à ce doigt, le moins précieux des bijoux, l'insigne de possession des terres de Cohimb. Il fut remplacé par un bijou neuf bien plus beau.

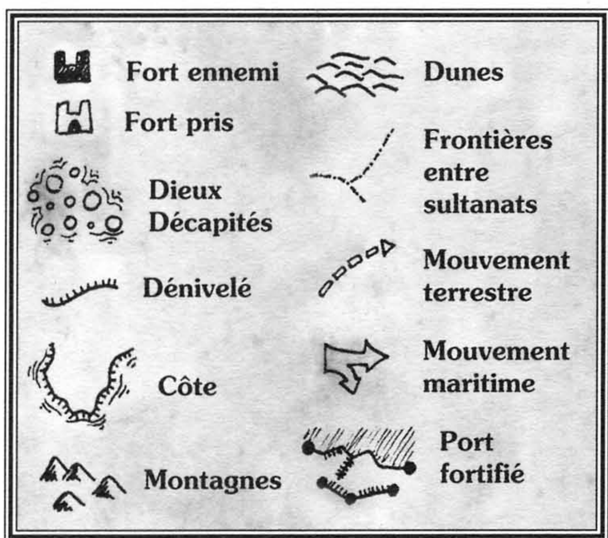
(Hiver 5293, Lizboa, en l'Hôtel Bel-Agut des ducs de Lusitania.)

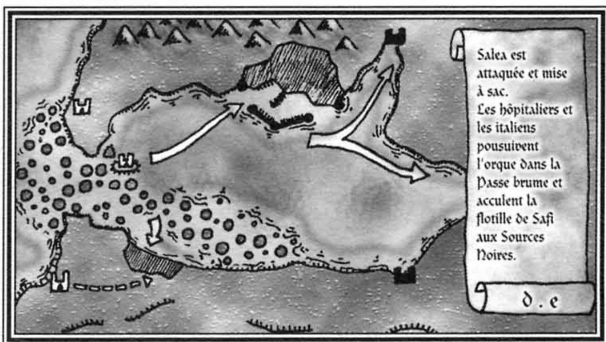

La Région
Atlésie
Iles
Ouire
Bramini
Monts Bamados
Désert des Fumées
Saléa
Baie des
Dieux Décapités
Sources
Noires
Républiques de Canachée
Draâg
Sigadée


Les Puissances
ESPANYIA
Détroit
de Gibraltar
Tangeria
(Espanyia)
Océan Atlantique
Iles Funchal
(slovaques)
Côte Blanche
Casabianca
(allié)
Hocein
(Orque)
Iles Deodue
(Marao)
Iles
Ouire
Safi
(Orque)
Atlésie
Bramint
(neutre)
Iles
de Canachée
Salea
(pirates)
Désert
des Fumées
Draâg
(neutre)
IFRIQUIYA


Fort
Sourire
Salea
Fort des
Oiseaux
Pointe du Sourire
Passe Brume
Fort de
Smarde
Sources
Noires
Fort
Otrimp
Timar
Les espaniyens attaquent le Fort Sourire, puis Salea. La flotte franchit la chaîne de pochons mais se heurte au Fort de Smarde.
Les gropoliens attaquent imprudemment Timar...
a . b


Les albanais de Sarandë font diversion en attaquant le Fort Otrimp.
Le fort de Smarde tombe grâce à l'aide des espaniyens rescapés de l'attaque contre Salea.
b . c


Fort ennemi
Fort pris
Dieux
Décapités
Dénivelé
Côte
Montagnes
Dunes
Frontières
entre
sultanats
Mouvement
terrestre
Mouvement
maritime
Port
fortifié


Salea est attaquée et mise à sac.
Les hôpitaliers et les italiens pousuivent l'orque dans la Passe brume et acculent la flotille de Safi aux Sources Noires.
d . e

HAWKMOON

Décadence et corruption, intrigues et assassinats, les marques de fabrique de l'Empire du Milieu

L'Europe du Tragique Millénaire est hantée par le spectre de la guerre. Les armées sont prêtes à entrer en conflit, tandis que les marchands et les rois accumulent ce qu'ils peuvent de pouvoir et de richesse. L'église du Sincère Repentir et le culte du Vrai Dieu échangent des insultes idéologiques et assez régulièrement des jets de pierre. Quant aux sorciers-savants, ils se dissimulent au cœur des grandes cités ou, au contraire, dans des endroits retirés ou désolés, afin d'affiner leur connaissance de la technologie des Anciens. Là où les mutants sont pourchassés, on peut assister à leur incinération sur des bûchers, sur les places ou dans des fosses communes. Là où l'église du Sincère Repentir est la religion dominante, les livres sont abandonnés aux autodafés destructeurs, en compagnie d'antiquités et d'œuvres d'art du temps passé, jugés corrupteurs ou démoniaques.

Ce vaste supplément de 160 pages vous fera découvrir l'empire le plus puissant d'Europe après la sinistre Granbretanne. Contrôlant d'une main de fer, tout le bassin de la Mer du Milieu, l'Espanyia n'en est pas moins secouée par de violentes tempêtes internes. Entre les nobles de Madreid, les scientifiques novateurs et l'Eglise du Sincère Repentir, une guerre qui ne dit pas son nom fait rage. Pourtant, un certain ordre permet ici plus qu'ailleurs l'essor de la nouvelle civilisation humaine. Emportés par un tourbillon où la lumière le dispute aux ténèbres, les personnages découvriront de nouvelles contrées où un trait de plume ou d'esprit sont parfois aussi mortels que la plus fine des rapières.

Chacune des régions de l'Espanyia vous révèlera ses mystères : lieux étranges, armées, personnages d'importance, intrigues en cours. Des données qui vous permettront de créer vos propres campagnes à la cour d'Espanyia.

De plus, une campagne de 40 pages enverra vos aventuriers parcourir toute l'Espanyia à la poursuite de mystérieux espions dont la motivation première semble la destruction de l'Empire et l'assouvissement d'une vengeance terrible. Des murailles obscures de la forteresse d'A'ville aux jardins maures de l'Andaluzia, tout un nouvel univers à explorer et à parcourir.





ISBN : 2-906897-96-5

189 Francs / 28,81 Euros